

Det Nye Computer

Uafhængigt Commodore-magasin

HUGO!

**Stortest af skærmtrolden
både til C64 og Amiga**

- **Få tips og ideer til A.M.O.S.**
- **Besøg hos Lucasfilm
i USA, folkene bag
Zak McKracken og
Indiana Jones**

Læs alt om!

**Sådan laves Berlingske
Tidende - på under 24 timer!**

10 sider med test af de nyeste spil

Vi Tester!

- **UltraCard til Amiga**
Enestående database-software
- **PC-kort til A2000 og A500**
- **MIDI-system til Commodore 64**
Bliv musiker for få penge



DANMARKS STØRSTE UDVALG!

DANMARKS BILLIGSTE HARDDISKE **SUPRA** **HARDDISKE**

PRISKRIG

Nu er verdens bedste harddisk (SUPRA), blevet Danmarks billigste harddisk hos Danmarks største Amiga leverandør.

SUPRA har ekstremt hurtige loadtider med Quantum harddiske (søgetider fra 7/15ms!). Fuld autoboot. Ring efter yderligere information. LPS er lynchurtige slimline harddiske (2,5 cm), som giver plads til kort på begge sider. A500 version har gameswitch.

A500 PLADS TIL 8 MB RAM:

40 Mb 19 ms 5699,-
52 Mb 15 ms LPS .. 6199,-
100 Mb 15 ms LPS 8599,-

A2000 SLIMLINE HARDCARDS:

40Mb 19 MS 4299,-
52 Mb 15 ms LPS .. 4499,-
80 Mb 19 ms 7499,-
100 Mb 15 ms LPS 8499,-

SUPRA HARDCARD LAVPRIS:

84Mb Seagate ST1096N, 28 ms 5199,-

ACTION REPLAY II

Nu V.II med nye features som: Lagring i AmigaDOS format, Soundtracker Ripper, 80 tegn, diskmonitor, diskcopy, forbredet sprite og billede editor, Variabel autofire, DOS kommandoer, boot selektor og meget, meget mere. DANSK MANUAL.

Action replay V1 kan IKKE opgraderes eller ombyttes til V.II



VERSION II 1199,-

Til AMIGA 2000 1299,-

Ring efter informationsark.

Nordic Power Cartridge NU 749,-

Restsalg, FØR 1199,-

KØB NU, OG SPAR OP TIL 40%!!!

MODEM TILBUD

Trans-modem:

1200 baud, før 1097,- KUN 669,-
2400 baud, før 1585,- KUN 1199,-

Aceex Pocket Modem 2400 baud..... 1899,-
Aceex 9600 MNP-5 6299,-

Alle priser er incl software, RS232 og telefonkabler.

* Kun så længe lager haves.

SNYD ikke Dem selv I SKAT!

Men benyt istedet programmet
"SKATTEREFORMEN 1990"
på din Amiga.

Avanceret og brugervenligt Dansk udviklet skatteprogram. Afprøvet og sammenlignet med store revisorgodkendte systemer.

Indeholder bl.a.:

Forskudsregistrering, Årsopgørelse: beregner bl.a. rest/overskydende skat, index-reguleret indtil 1992, Overgangsregler, Formueskat, B-skat, Aktie- og særlig indkomstskat m.m.

Med indbygget regnemaskine, notat-ark, udprintning samt arkivering.

INTRODUKTIONSPRIS KUN 299,-

Incl. udførlig dansk manual samt Hot-Line service.



Fås også hos din lokale forhandler.

STEREO SOUND SAMPLER

Commodore
Amiga

Stadig den bedste sampler! Rost i fagbladene i Danmark, Sverige, Tyskland, England og USA.

Et dansk produkt af meget høj kvalitet - se her hvorfor:

Stereo. Mikrofon indgang.
Over 100 kHz Samplerate.
Digital VU/PEAK indikering.
Mono/stereo omskifter. MIC/LINE
omskifter. Fuld software kompatibel.
Incl. audio kabel. Incl. stereo software.
Leveres i lækkert box.

Pris incl. dansk manual, kabel, software

799,-

AMIGA

AMIGA GIGANT PAKKE*

1 x Amiga 500, 1 godt joystick og 12 strategi-/actionspil.
SPAR kr. 800,- KUN 4399,-

* Kun så længe lager haves.

AMIGA 2000 m/ 1084S* 10300,-
Normalpris 20600,-

* Studietilbud, gælder kun til studenter, lærlinge og lign. med gyldigt studiekort.

MONITOR

Philips 8833-II 2499,-

Farvemonitor i nyt rapt design, med hovedtelefon udgang.
Kabel til Amiga kr. 200,-

DANMARKS STØRSTE UDVALG!

AT once AT-KORT

Hvorfor nøjes med et 8bit kort,
når du kan få den ægte
16bit 80286-AT kort
med 100% multitasking
- Endda billigere...

SPAR 600,-

Pris excl. MS/DOS **KUN 2999,-**

100% Multitasking: Rul PC vinduet ned, og Amigaen kværner løs bagved, SAMTIDIG. Alle Amigaens drev (også 5.25") kan omdannes til A: og B: drev, og kan samtidig benyttes som Amigadrev. En Amiga harddisk kan få en PC partition, og PC DOS vil endda autobøte fra PC partitionen. RAM udover 1Mb kan udnyttes som PC extended/expanded RAM. Lyd, mus, parallel/seriel port m.m. understøttes også. Norton SI 6.1. Grafik: SuperCGA, Hercules m.fl.

Ring efter yderligere materiale.



SOFTWARE TILBUD:

Nedenstående er kun et lille udsnit.
Ring efter vores softwareoversigt med
over 110 titler af de mest populære.

DPAINT III

Det bedste tegne- og animeringsprogram overhovedet. Gå ikke glip af en masse fantastiske funktioner, ved ikke at have manuelen.

Køb NU på tilbud!

Vejl. 1199,- **NU 799,-**

Med DK manual..... **NU 1099,-**

PROFESIONAL PAGE 2.0!!

Neste version er netop ankommet. Med bl.a. roteret tekst/grafik, Indbygget editor og stavekontrol (UK), 24 bit grafik, skalarer fonte (max. 720 punkt), aut. side nummerering og meget mere. Ring for yderligere oplysninger.

NYHED 4299,-

AMIGATIPS & LOTTO

De kendte programmer fra Bech & Erlik, NU i de allerseneste versioner. Samlet pakke med System konstruktør 3 og Garantiberegning 2.

Vejl. 3498,- **NU 499,-**

AMOS, NU V1.2

AMOS gør det nemt at lave spil, demoer og seriøst software m.m. Stærk prog. sprog med over 500 kommandoer, lyd- og billededitor og meget mere. Lynhurtig programafvikling. Leveres med en 300 sider kraftig manual og GRATIS V1.2 disk og manual. Læs testen i COMPUTER nr. 10-90.

Vejl. 899,- **NU 699,-**

UNDERVISNINGS SOFTWARE

Endelig er der kommet kvalitets undervisnings software omkring disse områder: Geografi, matematik, tegning, biologi, maskinskrivning, musik m.fl. til alle aldersgrupper. Ring efter yderligere informationer.



MaxiMem 2 Mb

NU MED 1 MB CHIPMEM

MaxiMem er helt unestående, da den kan udvides i 512Kb trin helt op til 2Mb. Flere og flere programmer der er på markedet idag og fremover, kræver mere og mere hukommelse. Derfor er MaxiMem en god investering, da man altid kan udvide efter behov. MaxiMem monteres intrent i porten under Amiga'en, og har også indbygget ur med batteri backup, samt afbryder til RAM'en. MaxiMem leveres med illustret dansk manual.

MaxiMem 512K 999,-



TESTVINDER
i Computer nr. 1-91

Gary adaptor 349,- / CPU adaptor 399,-

4 RAMkredse (512K) 399,- / 8372 Agnus 499,-

PAKKE-TILBUD!

MaxiMem 1.8 Mb KUN 2199,-

Incl. Gary adaptor

NU - NU - NU - NU - NU

3.5" DISKETTER

Den bedste kvalitet (MF 2DD)
med 5 års garanti.
I 10 stk. papæske
med labels.

Pr. stk. ved 100 stk.

549

ACCELERATOR-KORT

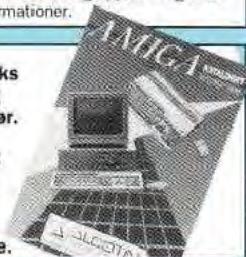
A2630

68030/68882 processor, 25Mhz incl.
2 Mb 32-bit RAM. Original Commodore
til Amiga 2000.

**STORT
PRISFALD**

10980,-

Vi har Danmarks
største udvalg
i Amiga tilbehør.



**Bestil på tlf. 86 22 06 11
eller på fax: 86 22 06 55**

Vi har Danmarks hurtigste levering!



ALCOTINI

HARD & SOFTWARE APS

Lyshejen 10, 8520 Lystrup. Tlf. 86 22 06 11
Telefontid: 9-17.00. Priser incl. moms

BESØG VOR BUTIK I ÅRHUS



COMPU CENTER
Norre Allé 55 8000 Århus C.
Tlf. 86 13 98 22 (Ingen forsendelse.)



**Kvalitet
Tryghed
Produktviden**

Vokseværktøj



Orkla/bergman

Overlegen grafik. Tusindvis af farver. Stereolyd.

Programmering. Masser af software. Tekstbehandling.

Regneark. Computerspil. Datakommunikation.

AMIGA 500 er computeren, der gi'r dig flere muligheder end nogen anden. Nu - og fremover.

Uanset hvilket job du vælger, vil computere blive en del af din hverdag. Tag fat i fremtiden og træng selv ind i mikroprocessorerne fantastiske univers.

Verdens mest alsidige computer sender dig godt afsted mod det næste årtusinde.



AMIGA 500

- ingen anden gi'r dig så mange muligheder

INDHOLD

Ansvarshavende udgiver:

Klaus Nordfeldt

Chefredaktør:

Christian Martensen, DJ

Sekretær:

Søren Bang Hansen

Medarbejdere:

Rasmus Berthelsen, Torben Hammer, Peter Juul, Bo Jorgensen, Jesper Kehlet, Marc Friis-Møller, Jesper Steen Møller, Flemming Stofleth, Morten Strange Nielsen, Jakob Sloth, Merete Diermer, Søren Christian Sparreboe, Kim Agaard Holm, Christine Madsen, Niels Lassen, Henne Clausen, Gert Sørensen, Leo Bonup Sørensen, John Alex Hvidlykke, Rune S. Nielsen, Emil Hahn Pedersen, Sven Bille, Claus Leh Jeppesen, Hans Henrik Bang.

Abonnements-service:

Att.: Mai Holsteen
Telefoni: 11.00.16.15
Telefon: 33.91.28.33, lok. 24
Postgiro: 9.71.16.00
Afsalonabonnement kr. 348,50

1/2-års abonnement kr. 190,-

Hvis bladet er enten forsinket eller udebliver, bedes du rette henvendelse til dit lokale postkontor.

Annoncer:

Dansk Selektiv Presse ApS
St. Kongensgade 72
1264 København K
Telefon: 33.11.32.83
Telefax: 33.91.01.21
Annoncerchef: Lars Meldgaard
Konsulent: Birgitte Møller Iive
Konsulent: Erik Lemming

Neden anbefalesnumret NH's anmelderudgave 1990
nr. "COMputer" 230.000 bøger. Heri maled. hvilket
svaret til en del af bogen.

Redaktion og udgiver:
Forlaget Audio A/S,
St. Kongensgade 72
1264 København K
Telefon: 33.91.26.33
Telefax: 33.91.01.21

Vigtigt:

Artikler og fotos i "Det Nye COMputer" må ikke udnyttes i almindelighed eller anden kommerciel sammenhæng, uden forlagets skriftlige accept. Citater med tydelig kildeangivelse accepteres. Forlaget har ret til at afrykke og udgive inscindede programmer på andre medier end i bladet. Forlaget påtager sig intet ansvar for eventuelle trykfejl.

Production:

Dimension III Graf
Haslev Fotografi
Fug Graafisk Design
Partner Repro
PrePress
InSats
Borgholz Offset
Dansk Andels Trykkeri

De fleste redaktionelle sider i "Det Nye COMputer" er lavet på en Amiga 3000, med tilhørende soft og hardware, af firmaet Dimension III Graf.

Fotos:
Totalisch Fotografi
Jepson Data
Playground

Distribution:
Danmark: DCA, Avispostenkontoret
Norge: Narvesen

**Det Nye
COMPUTER**

Medien af:
ISSN: 0905-6009

CONTENTS:
"Det Nye Computer" s. 80-kolen Board System harer 24
timer i døgnet, 7 dage i ugen, 1200/2400 baud, 8
karakter, 2 støtteb. og ingen paritet. Brug PMS af abon-
nementet som postmedd. men brug et efter siget
valg. Først leveres indskrivningen på bogen. For at få
det registrerede med det samme.

"COM-88" metron: 33.13.20.03
Syndic: Claus L. Jeppesen og Hans Henrik Bang



6

12

19

20

24

27

32

34

36

48

51

54

58

61

62

63

64

66

COMputer Hotline '91

Besøg hos Lucasfilm Games
Reportage fra det amerikanske softwarefirma, der har produceret mannlut-sucessen som Zak McKracken, Their Finest Hour, og mange flere!

Mas med A.M.O.S.

Ideer, tips, tricks og nyheder til og om det smarte programmeringssprog, AMOS, der har alt hvad AmigaBASIC skulle have været, og mere til.

Få PC-power på din Amiga

Vi tester tre PC-kort, der forvandler en A500 eller A2000 til en ægte PC.

Stortest: Skærmtrolden HUGO

Den utroligt populære figur fra TV2's Eleva2ren findes nu også i en Amiga- og C64-version, så du kan sidde hjemme



Secret Service

Vores snydesektion til alverdens spil har igen de bedste tips og hints til netop DIT favoritspill!

Med på nodeme

Med et MIDI-interface og musiksoftware, kan du lave dit helt eget lydstudie på 64'eren.

Intuition, 2

Omviser er vores programmeringskursus for eksperter tilbage, hvor vi denne gang går tæt på "Windows".

Game Play

DNC's joy-stick riddere slår til igen og tester sig igennem månedenes bunke af nye spil til både C64- og Amiga

Games Preview

Omtale og billeder af spillene, der er på vej.



PD-kupon

Hvis du vil bestille en eller flere af de PD-disketter, vi har omtalt i PD-Special, så benyt kuponen på denne side.

Amiga Eurochart

Vi ser på de nyeste og flotteste demoer til amiga.

PD-Special

- er i denne måned to disketter: en med programmet "A-64", og en anden med mange små fine rutiner.

UltraCard

Få styr på sagerne med dette hypermedieprogram, der kan holde rede på lige det, du ønsker, lige fra "hvor er mine sokker?" til "hvordan kommer jeg op på taget?..."

Manhunter: New York - løsningen

Anden og sidste del af den komplette løsning til dette svære eventyr.

Sådan laves Berlingske Tidende

Vi har fulgt produktionen på en af Danmarks travleste arbejdspladser, hvor produktet, morgendagens avis, skal være færdig på under et døgn.

Mailbox

Læsernes talenter er fyldt op med meningar, kommentarer og spørgsmål.

Læsermarked

Køb, sælg eller byt dig til en anden computer. Eller lad efter en grafiker til demogruppen, løsning til et eventyr osv. .



COMPUTER HOTLINE 90

CDTV - er der nogen hjemme?

Efter den heftige omtale af Commodores sammenbyggede Amiga og CD afspiller, CDTV, er det egentlig forbløffende så lidt vi har set hvad den kan. Derfor har DNC været på opdagelse i England for at finde ud af, hvad der sker her. Hos Ocean har de en hel stak projekter igang, bl.a. Sim City og Sim Earth, der begge kommer i midten af 91. Domark brygger på et Trivial Pursuit spil og firmaet Logic Plus er igang med Airways, der er et gigantisk flyveleder spil, der først kommer til CDTV og senere til Amiga. Endelig er Ariadne, der bla. er kendt for MicroText i gang med et multimedieprogram, der vha. CD-ROM giver nogle helt nye muligheder på dette område.

Flotte feriefilm med moster Anna

Fra Oxxi Aegis kommer nu Video Titler 3D, der som navnet antyder bruges til at lægge tekster på dine videofilm vha. et genlock. Med programmet følger diverse checkede fonts, der kan spinnes, strækkes, roteres,



tiltes og meget mere. Med et system, der minder om animatoren i Deluxe Paint III kan du let animere dem, ved at specificere start og slutposition samt antallet af frames indimellem. Resultatet kan afspilles af Video Titler 3D eller lagres som en ANIM fil, der kan viderebehandles af andre programmer. Programmet er i skrivende stund endnu ikke i Danmark, men yderligere oplysninger fås bl.a. hos:

ESD, tfj.: 86 16 60 33



Amiga i Cyberspace

På Computer Graphics Exhibition i London var et såkaldt Cyberspace, Virtual Realitysystem et af de helt store trækplastre. Det går ud på at du spænder et par LCD skærme om øgget og derefter vha. et specielt joystick kan styre dig rundt i en computer-genereret verden, der ses i ægte 3D for dine øjne. Billedet bevæger sig oven i købet i takt med at du drejer hovedet. Billedsiden bliver styret af 2 store parallelcomputere (til hvert øje), mens interfacet bliver klaret af en Amiga.



COMPUTER HOTLINE 90



space

Det varer dog lidt før du kan lege med dyret derhjemme, for prisen ligger lidt over 200.000 kr. for normalversionen og 300.000 for den siddende version, hvor du får et "joystick" der siger spar 2 til alt andet. Her sidder du i en hi-tech stol, der kan fungere som alt fra sædet i en racerbil til cockpitket i et fly i den imaginære Virtual Reality.

Design- og komfortmæssigt varer det dog lidt før brillerne kan udkonkurrere Ray Bans Wayfarer solbriller.



Ny version af Excellence!

Tekstbehandlingsprogrammet Excellence er nu kommet i version 2.0, der er kraftigt forbedret i forhold til 1'eren. Excellence er i forhold til f.eks. WordPerfect et WYSIWYG (What You See Is What You Get) program, så du ikke skal sidde og tyde underlige kontrolkoder for at se hvordan den færdige tekst kommer til at se ud. Programmet er blevet hurtigere, og ordbogen er blevet udvidet til 140.000 ord. Synonymordbogen byder på skældede 1.4 millioner

ord, så du skulle kunne udkonkurrere selv Shakespeare mht. variation. Det er muligt at blande tekst og grafik, og hvert dokument kan indeholde op til 250 forskellige fonte. Printerdriveren er udvidet kraftigt og gør bla. at du kan kombinere printerens indbyggede fonte med grafik på samme side, og da programmet ikke er kopibeskyttet og altså kan installeres på harddisk, er det absolut værd at kigge på. Euro-Trade, telefon: 86 16 61 11

Giv din
amiga til de
hjemløse

Vi har før i DNC skrevet om Gramma Software i USA, der har fået den utraditionelle ide at bruge en del af indtægterne til at give uident understøj (software?) til de hjemløse i området. Nu har de fundet på en ny idé i samme retning, der går ud på at samle brugte computere sammen og give dem til nogen der har behov for dem. Computerne bliver givet af både private og virksomheder, og så sørger forskellige brugergrupper for at sætte dem op i hjem for handicappede børn osv.

Til Gramma: Hvis I læser dette, så har jeg sitå virkelig behov for en A3000 med 100 Mb harddisk og multisync monit.. (Ja-ja, så er det godt!, red.)

Hvis du skulle være interesseret i at donere din Amiga eller måske kun din gamle 64er, så er adressen:

Computer Bank Charity
C/o Puget Sound Bank
PO Box 55368
Seattle, Wa 98155
USA

Saddam med
"sin" amiga

Man kan vist kalde det skæbrens ironi, at Commodore hjalp til for et år siden ved sportsstævnet "Peace and Friendship Games" i Kuwait. Det var nemlig en A2500, der styrede den store pointvælle, men nu slidder Saddam Hussein sikker og spiller Populous på den i stedet. Med vanlig sans for PR har han sikker valgt at spille "Good".

Saddam Hussein
C/O Kuwait City
Kuwait

CPU

AMIGA

HVOR AMIGA-FOLKER KOMMER AMIGA-FOLK TIL



**ROCTEC RAM
A500 RAM-udvidelse
RM550C**
 ✽ 512 K Ram
 ✽ Kan udvides op til 2MB Ram
 ✽ Kræver Gary/CPU adaptør
 ✽ Real-time UR med batteribackup
 ✽ Extern afbryder
 Pris TilBud Kun: **698,-**

AMIGA ACTION REPLAY
 ✽ Freeze & Slow motion
 ✽ Maskinkode monitor
 ✽ Og meget mere

Pris tilbud kun: **750,-**



**ROCTEC EXTERN
35" DISK DRIVE
RF320C**
 ✽ 3.5" 880KByte
 ✽ Afbryder
 ✽ Viderført BUS
 ✽ Støvklap
 Pris kun: **995,-**

**A500 RAM-udvidelse
MaxiMem**
 ✽ 512 K Ram
 ✽ Kan udvides op til 2MB Ram
 ✽ Kræver Gary/CPU adaptør
 ✽ Real-time UR med batteribackup
 ✽ Extern afbryder
 Pris kun:
 Gary adaptør 349,-
 CPU adaptør 399,-
 Agnus 8372 498,-
 512 KRam 398,-
999,-

GOLDEN IMAGE SORT/HVID SCANNER GS4500
 ✽ 105mm Scan pr. spalte
 ✽ 400 dpi
 ✽ Gemmes som IFF
 ✽ Incl. software
 Pris kun: **2.495,-**

**A2000 RAM-udvidelse
GI A2002-8**
 ✽ 2 MB RAM
 ✽ med plads til 8 MB RAM i alt
 Pris Tilbud Kun: **2.495,-**

commodore A590 HARDDISK A590
 ✽ 20 MB SCSI HardDisk
 ✽ Autoboot med Kick Start 1.3
 ✽ Plads til 2 MB Ram
 Pris Tilbud Kun: **4.295,-**
 512 KRam 398,-

**ROCTEC MUS
ROCTEC RM300C**
 ✽ Microswiche
 ✽ 200 DPI
 Pris kun: **198,-**

ROCTEC CORDLESS MOUSE
 ✽ Microswiche
 ✽ Fri for ledning
 Pris Tilbud Kun: **698,-**

MUSEMÄTTE
 ✽ Fås i rød, blå eller grå
 Pris kun: **78,-**

**GOLDEN IMAGE MUS
GoldenIMAGE GI-500
OPTO-MEKANISK**
 ✽ Microswiche
 ✽ Musemätte
 ✽ 290 DPI
 Pris kun: **298,-**

**GoldenIMAGE GI-1000
OPTISK MUS**
 ✽ Microswiche
 ✽ Musemätte
 ✽ 250 DPI
 Pris Tilbud Kun: **598,-**



AMIGA 2000
 ✽ 1 MB CHIP RAM
 ✽ MULS
 ✽ 880 KByte 3.5" Diskdrev
 ✽ C1084S farvemonitor
 ✽ 4 lydkanaler 2/2 stereo
 ✽ Workbench 1.3 Disk
 NY Pris: **11.995,-**
 StudiePris: 10.300,-

A2088 PC-XT KORT
 ✽ 512 KByte RAM
 ✽ 360 KByte 5.25" Diskdrev
 ✽ MS-DOS 4.01
 NY Pris: **3.172,-**
 StudiePris: 2.855,-

A2286 PC-AT KORT
 ✽ 1 MB RAM
 ✽ 1.2 MB 5.25" Diskdrev
 ✽ MS-DOS 4.01
 NY Pris: **6.649,-**
 StudiePris: 5.984,-



A2058-2/8 RAM KORT
 ✽ 2 MB RAM
 ✽ med plads til 8 MB RAM i alt
 NY Pris: **2.666,-**
 StudiePris: 2.398,-
 ✽ 8 MB RAM
 NY Pris: **6.784,-**
 StudiePris: 6.106,-

A2092 HARDDISK
 ✽ 20 MB 3.5" HARDDISK
 ✽ Autoboot med KickStart 1.3
 ✽ SCSI interface
 NY Pris: **3.898,-**
 StudiePris: 3.507,-

A2091-40 HARDDISK
 ✽ 50 MB 3.5" HARDDISK
 ✽ Autoboot med KickStart 1.3
 ✽ SCSI interface
 ✽ Plads til 2MBRAM
 NY Pris: **6.100,-**
 StudiePris: 5.490,-

A2620 Acceleratorkort
 ✽ 68020 CPU, 14 MHz.
 ✽ 2 Mbyte 32-bit RAM
 ✽ 68881 FPU & 68851 MMU
 NY Pris: **9.760,-**
 StudiePris: 8.784,-

A2630 Acceleratorkort
 ✽ 68030 CPU, 25 MHz.
 ✽ 2 Mbyte 32-bit RAM
 ✽ 68881 FPU (MMU 1 68030)
 NY Pris: **10.980,-**
 StudiePris: 9.882,-



**CPU
DIN LOKALE
AMIGA
FORHANDLER**

CPU 5000 A/S
 Pogstæde 26
 5000 Odense C
 Tlf: 65 91 20 33

CPU 2000 A/S
 GL. Kongevej 134
 1850 Frederiksberg C
 Tlf: 31 24 24 10

CPU 6700 A/S
 Kongsgade 140
 6700 Esbjerg
 Tlf: 75 12 88 11

CPU 2100 A/S
 Østerbrogade 110
 2100 København Ø
 Tlf: 35 43 04 00

CPU 8000 A/S
 Åboulevarden 45
 8000 Århus C
 Tlf: 86 18 39 33

CPU 2300 A/S
 Amagerbrogade 124
 2300 København S
 Tlf: 31 55 25 00

CPU 9000 A/S
 Nørregade 27
 9000 Aalborg
 Tlf: 98 13 22 77

CPU 2610 A/S
 Rødvore Centrum 208
 2610 Rødvore
 Tlf: 31 41 60 42

**CPU
BARE BEDRE
OG
BILLIGERE**

COMPUTER HOTLINE 90



Computerbutik raseret

Som du måske så i TV-Avisen, var der vild opstandelse på Istedgade i København nytårsften. Det gik blandt andet ud over Betafon, der fik stjålet udstyr for over 300.000 kr. samt et pengeskab med en del kontanter i. Hele døren blev mast ind af vandalerne og ifølge politiet blev butikken "besøgt" af mellem 25 og 40 mennesker i løbet af 10 minutter. DNC talte med butiksindehaveren Claus Bergstrøm, og det var tydeligt at se, at det ikke havde været morsomt

at blive ringet op kl. 2 nytårsnat for at skulle ned og rydde op i butikken. "Den første time fik vi slet ikke ryddet op, men gik bare målløse rundt mellem det smadrede inventar uden at vide hvor vi skulle starte". Ugen efter var alle spor af indbruddet dog allerede slettet på nær med bjerernes lidt sammenbidte udtryk.

Betafon
Istedgade 79
165077 København K
Tlf: 31 31 02 73

A 5000

Dette ikke så lidt lovende navn dækker over et udvidelseskort til din Amiga 500/2000, der giver dig en hastighedsforøgelse på ca. 600% i forhold til en standard Amiga. I standardversionen får du en 16 MHz 68020 procesor og 1 MB RAM for 399 engelske pund, men for kun 99 pund ekstra får du en 68881 coprocessor og udvidelse op til 4 MB koster 69 pund pr. MB. For ekstra hastighed kan du købe en 50 MHz 68882 procesor eller

købe kortet i 20 eller 25 MHz versionen. A 5000 indeholder også 32 bit shadow ROM, hvor din Kickstart bliver lagt, for at øge hastigheden drastisk.

Du skal ikke være nervøs for kompatibilitetsproblemer, forder er en "fallback mode", så du kan køre som en normal A500/2000.

SSL
80 Finedon Road
Irlingborough
Northants NN9 5TZ
England
Tel: 009 44 933 650677

Billigste ram til A500

I sidste nummer af DNC testede vi 8 RAMudvidelser til A500, men Mammoth 512 K tager førstepræmien når det gælder pris. I England kostet det 27 pund at bringe din Amiga op på en megabyte, så prisen herhjemme kommer nok til at ligge mellem 300 og 400 kr. Eneste minus er at der i billigversionen ikke er indbygget ur, men der er til gengæld en afbryder, så du kan bevare kompatibiliteten med gamle programmer. Mammoth giver desuden mulighed for at installeres som chipmem, hvilket sværer til den nye 1 MB Agnus chip.

WTS Electronics Ltd.
Chaud End Lane
Luton
Bedf LU4 8EZ
England
Tel: 009 44 582 491949



Holm Slagelse har Danmarks største udvalg

* COMMODORE * AMSTRAD * SPECTRUM

1 Assembler Tour Disc Version, fordelt på 2 disketter. For 198,- NU KUN **98,-**

2 Mon 64 fra Handic:
Vel nok den bedste maskinkode-monitor på kapsel, der nogensinde er lavet. Du kan bl.a. opdele din memory i 2 dele og vælge mellem hvilken del du skal bruge.
For 695,- . . . NU KUN **248,-**

**3 EKSTRA
FEDT TILBUD:
v/ ordrer over kr.
300,-**

1 stk.
**Gamekiller Infi-
nity Machine**,
gratis med i ordre-
posen. (Gælder så
længe lager haves)

NU KUN 27⁷⁵

For ham eller hende,
Som ønsker at lave sine egne
programmer hurtigt muligt, har vi det
originale Commodore-program-
logindlæring med en lækker dansk
manual på disk. For 448,- **225,-**
NU

6 Ring eller skriv...
- efter vor lagerliste på Amstrad -
Commodore C 16 - Plus 4 - Spec-
trum - MSX - Commodore 64
Prisen er KUN 15,-

Easy Script
Originalt Commodore tekstbehandling på disc.
For 495,- NU KUN **148,-**

JA! Send mig straks følgende	<input type="checkbox"/>
Nr. □ kr.	_____
Forsendelsesgebyr kr. 25,-	<input type="checkbox"/>

■ NAVN: _____
■ ADR.: _____
■ Postnr.: _____ BY: _____
■ TELE.: _____

8 Disc Bonus Pack
 - Kan lave: Back-up, Maskinkode, Screen dump, Grafik, lydeffekter, lav dine egne spil, læs om Bit og Bytes og meget, meget mere.
KUN DISC:
 For 398,- NU **228,-**

**⑨ Commodore Macro
Assembler Developement
System KUN DISC** For C64 - **NL 165,-**

Vol. 285, No. 1, January 2007



**100 stk. 31/2
DS, 100% error
free, Livsvarig
garanti
579.-**

11 Commodore's Programmers Utilities på disc.
12 programmer som bare er
«dier-ud-af».
C64 200 NIKUNI 128

**12 Commodore's originale
Ord og Words**
2 sode, små spill for hele familien. He-
skal du lege med ord, og du kan selv
vælge danske eller engelske ord.
Dansk engelsk (BÅND)
For 110,- NU KUN 48,-

Je tilbud:
Nr. kr. _____
 Ønskes sendt pr. efterkrav
Kr. _____ vedlagt i check
Efterkrav + kr. 25.-

13 Pilot er sproget

FÅT ET SPØGELSE
- Hvor du med en dansk vej.
er i stand til at skabe musik, bevægelse
lige figurer samt at definere dine
egne karakterer, så som Å, Ø, Å og
mange andre uundværlige ting.
KUN PÅ DISC.
For 698,- NU KLIN 238,-

14 Commodores org.program:
3 gange Mat og Brøk. Læt mini-ma-
tematik, et spil og et sjovt regnespil.
Dansk vejl. (BAND).

För 198,- NU KUN 40,-



A black and white photograph of a woman with short hair, wearing a light-colored blouse and a necklace, standing in front of a tall, multi-tiered bookshelf. The shelves are densely packed with books of various sizes and colors. She is smiling and looking towards the camera.

15 Kan du lide eventyr-spil?
Har du været gennem alle de eventyr-spil, du har? Kan du lide lange nætter foran computeren? - Så har Commodore lavet nogle af de bedste, som her udbydes til spot-priser:
KUN PÅ DISC.

ZORK II
ZORK III
DEADLINE
SUSPENDED

NU KUN 148-
Pr. attk.

ALLE 4 SPIL KUN KR. 298,-
16 10 stk. Kodak 51/4"
Incl. box til 80 disketter
Kun..... 99,-

Tilbudene gælder lige så længe lager haves
Forbehold for trykfejl og evt. udsolgte varer.

Danmarks førende software-butik

Holm Data
Parat til fremtiden SCHWEIZERPLADS 10
TLF. 53 52 88 20

Kuponen sendes til Holm Data, Schweizerplads 10, 4200 Slagelse

COMPUTER HOTLINE 90

PHILIPS "farvemonitor"

Hvem siger at en monitor kun skal have farver på skærmen? Det er i hvert fald ikke Philips, for de har lige lanceret en specialversion af 8833II monitoren i Neoplastisk design. For de udvende, der ikke kender til Neoplasticisme (neohvæffneroed? red.) kan vi oplyse at det er en stilart, der består af forskelligfarvede kasser, og som blev opfundet af den hollandske kunstner Piet Mondrian. Hvis du skulle være interesseret, skal du skynde dig, for der er kun lavet et begrænset antal eksemplarer og telefonnummeret er:



Silica Systems
009 44 813 09111

Motorola sænker priserne

Motorola, der som bekendt leverer CPUer til Amigafamilien, har netop annonceret at de skærer mellem 25 og 50 procent af priserne på samtlige produkter. Det kan let få betydning for priserne på både Amigaer og især acceleratorkort, hvor 68030 processor og 68822

coprocessor tegner sig for en på del af salgsprisen. Moto-rolas presseafdeling siger stolt, at det er en rationalisering af produktionen med lavere omkostninger og bedre produktionskvalitet, dvs. færre defekte chips, der ikke kan sælges, der har gjort nedsættelserne mulige. Faktisk regner de med at bombe priserne endnu længere ned i den nærmeste fremtid og det lyder da lovende...

8 mega på din A1000

I sidste nummer skrev vi om en 1,5 MB udvidelse til A1000, men du kan såmænd komme helt op på 8 Megabyte med Cortex til A500/1000. For 3500 kr. får du 2 MB versionen, der kan udvides i skridt af 2 MB for 1500 kr. pr. stk. Hvis du har en A2000 kan du købe en billigere version af Cortex (uden æske) for kun 3000 kr.

Memory Expansion Systems Ltd.
Britannia Buildings
46 Fenwick Street Liverpool L2 7NB
Tel: 009 44 512 360480 Fax: 009 44 512 272482



HAPPY NEW YEAR! Og så forresten, ærde læsere, velkommen til årets første hitliste. Jeg håber I er friske og veludhyllede, og at i alle sammen har fået netop dé bløde pakker, I havde allamindst imod. I hvert fald håber jeg da ikke, at nedenstående C-64 ejer er utilfreds med, at jeg sender ham en gave:

Finn Laursen
Friheden 24
4900 Nakskov

Men lad os gå videre til selve listen...

Amiga

Piraten er nu ved at blive en seriøs trussel mod flagskibet Kick Off II, mens F-29 Retaliator, efter at have boblet lidt, nu er at finde på en 4. plads. Kick Off/Extra Time fortsætter faldet...

1. Kick Off II (1)
2. Pirates! (3)
3. Stunt Car Racer (2)
4. F-29 Retaliator (Ny)
5. Kick Off/Extra Time (4)

Bøbliere: Indy III (adv.), Slim City, Wings

C-64

Utrøgt så lidt der sker på denne liste! Eneste spændende ændring er det årgammel Rick Dangerous' indmarch. Måske kan vi forvente at se efterfølgeren på listen om 2 år??

1. Stunt Car Racer (1)
2. Micropro Soccer (3)
3. Zak McKracken (2)
4. Batman the Movie (3)
5. Rick Dangerous (Ny)

Bøbliere: Untouchables, Last Ninja II, Ghost'n Goblins

Hvis du ikke kan finde dine yndlingsspil på de to oversigende lister, så må det være på tide, at du sender kuponen ind til os så hurtigt som muligt. Det betyder ikke noget, at dine spil ikke står på listen i forvejen. Vi ses!

Her er min Top-5 over spil til: Amiga C64 (Sæt kryds)

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Navn: _____
Adresse: _____
Postnr./By: _____



Send kuponen ind til:
Computer
"Hitlisten"
St. Kongensgade 72
1264 København K



Hele Lucasfilm Games-teamet samlet udenfor Skywalker Ranch.

LucasFilm Games. Kendt for kæmpe-succeser som Zak MaKracken, Manic Mansion og Indiana Jones And The Last Crusade. Vi kigger indenfor hos firmaet, og kan samtidigt vise dig de nyeste spil, der er på vej.

Hvis man tilfældig kom forbi ville man utvivsamt få det indtryk, at hersker der i hvært fald ikke noget spændende. Bygningen ligner en hvilken som helst anden halvkedelig amerikansk kontorbygning, med tonede ruder og en enorm parkeringsplads. Ved hovedindgangen er der sat nogle uinteressante opslag op for at mislede nysgerrige. Men indenfor arbejder nogle af verdens mest fremtrædende spilprogrammører og spildesignere.

Folk, der står bag kæmpe-succeser som Maniac Mansion, Zak McCracken og Indiana Jones and The Last Crusade. Stedet er Marin County i Californien, og firmaet er naturligvis Lucasfilm Games.

Vi kiggede indenfor hos Lucasfilm Games for at høre lidt om deres nyeste spil til Amigaen, men først lidt baggrund om Lucasfilm.

Once Upon A Time In The West

Besøg hos LucasFilm I USA

Af Rasmus Bertelsen og Thomas Jakobsen

LucasArts Entertainment

Lucasfilm Games er en underafdeling af LucasArts Entertainment Company, der blev grundlagt 1982 som en udvidelse af Lucasfilm Ltd. LucasArts Entertainment vækker alle filmsejkers øjne, når filmindustrien. Deles mest kendte underafdeling er nu Industrial Light and Magic, der er etableret i 1975 og har vundet en dal Oscar's ved års-

ave spændende tests til film, men deres undervisning inkluderer også LucasArts Thix og Skywalker Sound, der besætter sig med lyd, og LucasArts licensering, som tager sig ud over til Lucasfilm's forskellige producenter.

Omkring 1970 blev George Lucas se træt af filmmiljet i Los Angeles, at han bygde hele filmsejket 600 km nordpå til det naturstue Marín County nemt fra San Francisco. Her indrettede han så firmaet i et område, der fik navnet Skywalker Ranch.



Lucasfilm Headquarters, Marin County, California. For at undga nysgerrige er det bedste at ikke give denne præcise adresse frem.

Tanken var at kreativiteten på den måde fik fri løb i det skønne og afslappende område.

Sidste år besluttede Lucasfilm Games sig imidlertid på grund af pladsmangel til at flytte fra ranchen, og da vi besøgte dem var firmaet ligesom flyttet ind i nye lokaler, så der rodede over det hele. Deres PR-manager Betsy Irion viste os stolt rundt i de nye lokaler, og forklarede os hvad de forskellige lavede. Vi fik blandt andet set deres dial-a-hint afdeling, hvor folk kan ringe ind, hvis de har problemer, og deres testafdeling, hvor spillene bliver testet i alle ledet og kanter inden de bliver udgivet. Efter den korte rundvisning fik vi os en snak med Tony Garcia og Greg Hammond, der er producere på to af Lucasfilm Games' nyeste spil, Secret Weapons of the LuftWaffe og The Secret of Monkey Island.

Eksperimentelle Flytyper

Secret Weapons of the LuftWaffe er fortsættelsen til The Battle of Britain og Their Finest Hour. Det er en blanding af strategi og flysimulation, hvor der stilles krav til både hurtig tænkning og hurtige reaktioner. Som noget helt nyt indeholder spillet en masse eksperimentelle fly, som aldrig kom i kamp under Aanden Verdenskrig, men som var blevet færdigudviklet af tyskerne - blandt andet nogle af verdens første jetfly. For flyfanatikere kan vi nævne, at de tyske flytyper inkluderer FW-190, GL-229 (Den flyvende Dron-ning) og verdens første jetfly ME-262.

Spillet indeholder en masse autentiske slag, som man kan tage aktiv del i. Man kan f.eks. prøve at se, hvordan et kendt slag var endt hvis tyskerne havde brugt jetfly, og hvis det var DIG der var pilot...

Først alle detaljerne skulle blive så nøjagtige som muligt, blev alle spillets grafikere sendt en tur til det amerikanske Air & Space Museum for at få et første-håndsintryk af flyene. En anden realistisk feature er, at flyet hurtigt bliver RET upålideligt, hvis man bliver ramt under et slag - præcis på hvilken måde afhænger af, hvor man er blevet ramt. Chef-programmøren Larry Holland har desuden forbedret modstandernes strategi betydeligt. Han har blandt andet udviklet specielle strategier til når et propelfly er oppe imod et jetfly. I sådann et tilfælde er propelflyets eneste chance for at følge med jetflyet at dykke samtidigt med at det angriber.

Spillet, der ligesom de andre i rækken er programmeret af Larry Holland, indeholder en kombination af bitmap grafik og vektor grafik. "På den måde kan vi tegne nogle detaljerede fly i bitmap, mens jorden, der jo ikke er så vigtig i strategispil, kan laves i vektor grafik" forklarer Tony Garcia, spillets producer.

Amigaversionen af spillet bliver lavet af en speciel Amiga programmer for at udnytte Amigaens muligheder fuldt ud. Resultatet er desværre at Amiga-versionen først kommer til sommer, men det ser jo ud til, at den er værd at vente på.

På eventyr i Caribien

The Secret of Monkey Island er det seneste adventure fra Lucasfilm. Tidspunktet er slutningen af 1600-tallet, og stedet er Det Caribiske Hav. I spillet er man en ung engländer ved navn Guybrush Threepwood, der er kommet til Caribien for at blive pirat. Man starter på den legendariske(?) piratø Melée Island, hvor man først skal overbevise de lokale pirater om, at man er værdigt til at blive pirat. I den lokale Scum Bar, møder man de tre ældste pirater på øen, der fortæller en om de tre prøver, man skal bestå for at blive pirat (se kassen). Vi kan dog godt afsløre, at tingene ikke forløber, som man umiddelbart ville forvente. For at blive pirat skal man blandt andet være god til at fægte. Nu sidder der måske nogle og tænker: "Åh, nej - nu er det igen noget med at vi skal til at sidde og få i joysticket i limevis for at klare de forbandede fægtescener" - men nej! Lucasfilm har lært af de dårlige



Historien bag The Secret of Monkey Island

Farvandet omkring øerne Melée Island og Monkey Island har længe været terroriseret af pirater. Med tilholdssted på Melée Island har de terroriseret alle skibe, der kom forbi. Specielt har den frygtindgydende LeChuck spredt frygt over det meste af Caribien. Nu er tiderne på Melée Island imidlertid skiftet.

Efter en ulykkelig kærlighedsaffære med sens kvindelige guvernør har LeChuck taget livet af sig og samtidigt svoret hævn over alle på Melée Island. Nu terroriserer hans spøgelsesskib overalt.

Ingen på Melée Island tør tage kampon op mod LeChuck, men mon ikke det er her DU kommer ind i billede - hvis det da ellers lykkes dig at klare de tre prøver, som piratlederne giver dig:

1. Vind en duel med sens lokale 'Sword Master'. Her må du sege hjælp hos sens fægtetræner.

2. Stjæl 'The Idol of Many Hands' fra Guvernørens hus. For at komme ind i huset skal du blandt andet forbi hendes berygtede Piranha-pudler, der bevogter huset.

3. Find den legendariske skat, som er begravet på Melée Island.

For at finde skatten må du jo først have et skattekort, og som du nok ved - x'et markerer, hvor skatten er begravet...

erfaringer med bl.a. Indiana Jones. Greg Hammond, spillets producør forklarer: "Da vi lavede Monkey Island besluttede vi os for at afskaffe de traditionelle aktion-sekvenser, og i stedet tackle fægtescenerne fra den humoristiske side". Resultatet blev, at man for at vinde fægteduelerne skal være god til at fornærme sin modstander. I starten kender man ikke særligt mange formærmende udtryk, men ved at træne med de andre pirater på øen kan man hurtigt lære flere.

Udover fægtescenerne indeholder spillet også en del andre forbedringer i forhold til de tidligere spil. Dialogen i spillet har blandt andet fået en større rolle end tidligere. Blandt andet når man skal samle et mandskab til sit skib, kræver dette ret gode overtaleseserne fra spillerens side. Animationerne er også blevet forbedret. For eksempel ændrer personerne størrelse når de bevæger sig ind og ud af skærmens. En anden ting, som mange adventure-freaks formentlig vil blive glade for er, at lige gyldigt hvor meget man dummer sig i spillet, kan man altid redde sig ud af situationerne. Hvem har for eksempel ikke prøvet at kæmpe sig igennem det meste af et adventurespil for så til sidst i spillet at finde ud af, at man ikke kan komme ind af en dør, fordi man glemte at tage nøglen i starten af spillet? Den slags kommer du ikke ud for i Monkey Island, kan vi godt love dig.

SCUMM

Inden vi gik fik vi hilst på nogle Scummlets der sad og lagde sidste hånd på The Secret of Monkey Island. Scummlets er et kælenavn for de programmer, der laver adventurespil ved hjælp af Scumm-systemet. SCUMM er en forkortelse for Story Creation Utility for Maniac Mansion, og det var i sin tid det programmeringsværktøj, der blev udviklet til at lave Maniac Mansion. Efterhånden er Scumm udbygget med nye features, og har siden været brugt til at lave spillene Zak McCracken and the Alien Mindbenders, Indiana Jones and the Last Crusade og Loom - spil som alle har opnået stor succes. Specielt har Indiana Jones fået meget rosende omtale. Det har vundet utallige priser, heriblandt bedste europæiske eventyrspli 1990 og "Award of Excellence 1989". Noget af succesen skyldes måske at selve George Lucas har bidraget med mange ideer til spillet.

Filosofien bag Lucasfilm Games' spil (som med resten af Lucasfilm's produkter) er at give "god, ren underholdning med

stærke, etiske værdier" som de skriver i en af deres pressemeldelser. Resultatet er jo også tydeligt - det er for eksempel umuligt for hovedpersonerne i spillene at blive slæt ihjel.

Maniac Mansion på TV

Det er gået stærkt for Lucasfilm Games, der efter successspillene Ballblazer, Rescue on Fractalus! og PHM Pegasus begyndte at udgive deres egen spil (indtil da producerede de dem kun).

I 1989 startede der en ny gren af Lucasfilm Games, der besæftiger sig med at producere TV-spil. Føreløbig er Maniac Mansion blevet udgivet til Nintendo tv-

spillet, og flere er på vej. Sidste år begyndtes et samarbejde mellem Lucasfilm, Atlantis Film og The Family Channel. Det er spillet Maniac Mansion, som får sin egen tv-serie, og føreløbig er der planlagt 22 afsnit af en halvtimes varighed. Serien beskrives som en slags blanding af Tilbage til fremtiden, Blomsterbørns børn og Roseanne.

Serien, der bliver sendt over The Family Channel, en af USA's største kabel-tv kanaler med over 50 mio. abonnenter, havde premiere i efteråret. Om serien kommer til Danmark ved vi ikke, men det ville da ikke være helt dårligt, hvis den gjorde.



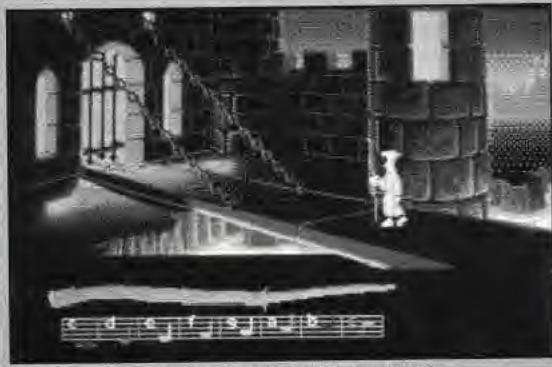
Da vi besøgte Lucasfilm Games hørkede der nærmest kantiske forhold, fordi de lige var flyvet. Her er det receptionisten, der er omringet af flottekasser.



Brian Moriarty

Som spil-designer og projektleder har Brian Moriarty været hovedprogrammør på fantasy-eventyrspillet Loom. Han kom først til Lucasfilm Games i efteråret 1988, men har længe haft sine ben indenfor spilindustrien. Han er nok mest kendt som forfatter til de tre prisvindende Infocom-eventyr Wishbringer, Trinity og Beyond Zork, adventurespil som alle bærer præg af, at Brian Moriarty har en universiteteksamen i engelsk litteratur.

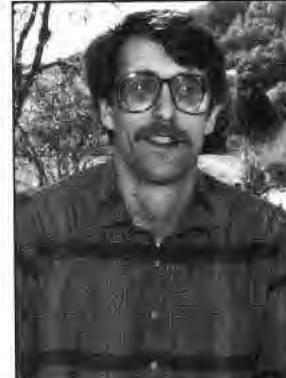
Allerede før han begyndte at lave adventure-spil arbejdede han med computere, som teknisk redaktør for bladet ANALOG Computing Magazine.



Loom - Brian Moriarty's første spil for Lucasfilm Games.



Lucasfilms præsident Betty Irion viser her stolt nogle af deres mange priser frem.



Larry Holland - programmøren bag Battle of Britain spillet.

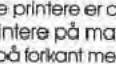
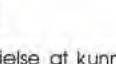
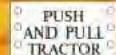
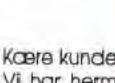
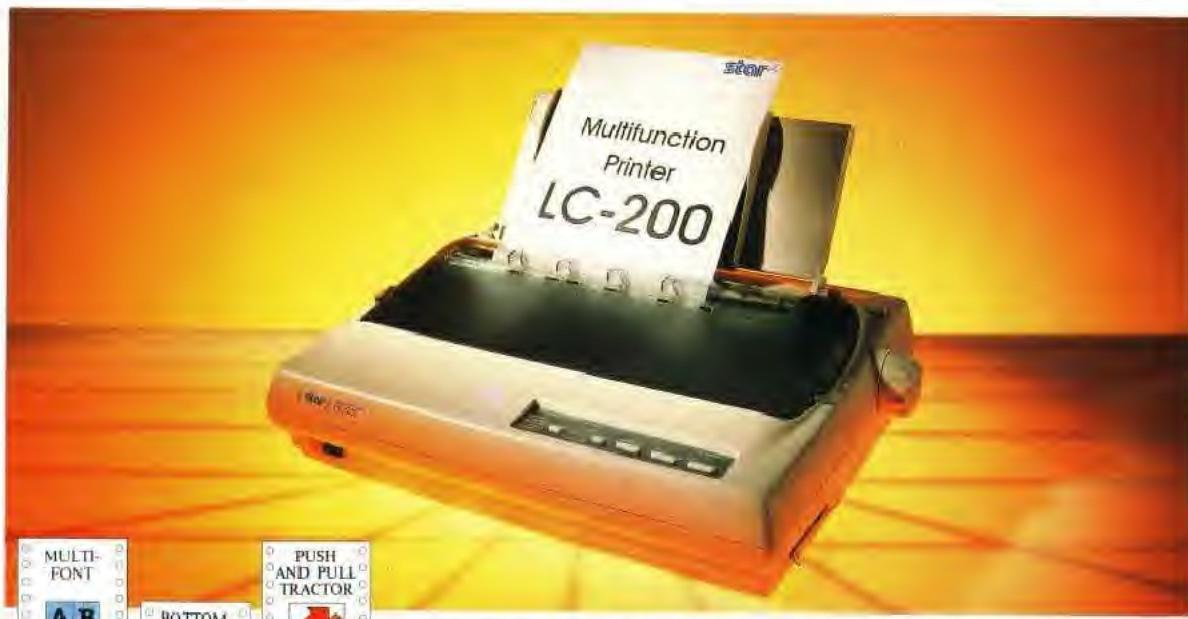


Et kig ind i et af flyene fra Secret weapons. For at grafikken skulle blive så autentisk som muligt, blev grafiken sendt på museum for at studerer de rigtige fly.



Denne tråd vil ikke lade dig komme over broen, for du giver ham det han vil have... Vi kan dog afsløre så meget som at det ikke er en helt almindelig tråd...

Star LC-200, det mest farverige man kan ønske sig



- NLQ, draft og HS-draft udskriftskvalitet (max. 225 cps)
- 4 indbyggede NLQ fonte inkl. *italics*
- Bundfødningsfacilitet
- Skubbe- & træktractor indbygget
- Papir-parkerings funktion
- Automatisk Tear-off funktion

- Centronics parallel standard
- Option: Serielt Interface
- Emulerer Industristandarder
- Høj udskriftskvalitet i farver
- Skriver på første/sidste linie
- Brugervenlig i frontpanel funktioner
- God gennemslagskraft (1 original/3 kopier)

Kære kunder,

Vi har hermed den fornøjelse at kunne introducere Dem for en helt ny standard for matrixprintere, nemlig Star LC200/LC24-200. Disse to nye printere er det optimale inden for matrixprintere i prisklassen under kr. 4.000. Der kan ganske enkelt ikke købes bedre printere på matrixprintermarkedet til samme pris.

Star Micronics er hele tiden på forkant med udviklingen, dette sikrer Dem som Star kunde, ny eller gammel, et godt produkt af høj kvalitet, med god service og så til en god pris. Star er for 3. år i træk Danmarks mest solgte computerprinter.



43 43 02 22 aadresser nærmeste forhandler

Ja tak, vi ønsker yderligere information om:

AOD1/91

Firma/Navn:

Adresse:

Postnr./By:

Tелефon:

Star LC-200
 Star LC-200
 Star LC24-200

DANMARKS STØRSTE UDVALG AF AMIGA BØGER

Vi har hørt vennen fra Albatros - der også er blevet sat i Commodore. Det nye Commodore udvalgsbog og minder om danske Amiga bøger. Ring nu og hør mere.

Frit eksempler:

Printers vadebane og mere	399,-
Amiga Companion	299,-
Desktop user guide	299,-
Das quick reference guide	149,-
AmigaDisk CLI 1.3 DK	249,-
Amiga machine language	248,-

SUPRA MODEM

Høng tid var MODEM's noget der var forbeholdt de få i Danmark. Med Supra's MODEM er prisen dog faldet, så meget at vi spår de vil blive alle mands ejc.

Alle Supramodem er:

- Kompatibel med alt Amiga og PC' kommunikations software.
- Forstyrret med indbygget batteridrevet RAM til at gemme dit personlige setup og ofte brugte telefonnumre i.
- er fyldt med Autosar og AutoOpkald.

Supra prisafslag SUPRAMODEM

2400

Ej rigtigt godt kvalitets MODEM med 2400 baud dataoverførsel og alle de funktioner, man kan få brug for. Passer til alle Amiga og PC computerne.

Nu kun **1395,-**

INTERNET MODEM TIL AMIGA 2000.

Supramodem 2400 til sparer dig for extra hårddisksplads og slipper for at hve MIDI-interface og andet, der bruger din serielle port, til hver gang, du skal bruge dit MODEM.

- Mulighed for at koble op til 5 forskellige 2400/7 MODEM i en Amiga, til højt på f.eks. BBS'er med flere telefonlinjer.
- Du kan bruge din serielle port samtidig med at du bruger dit 2400til.
- Svarer i funktion til Supramodem 2400.

Kun **1695,-**

Supra & JinTech ram til A2000

• Leveres i 0, 2, 4, 6 og 8 MB konfigurationer.

• Meget let at omkonfigureres - start med 2 MB og udvid senere udien til de behovet at være: elektrostatisk insensibel. Du behover heller ikke at kassere dine gamle RAM kredse for at opgradere.

BRUGER IKKE DYRE, #MRIT KREDSE!!

Zero waitstates og skjult refresh.

2MB Kun 2495,-

4MB Kun 3995,-

6MB Kun 5595,-

8MB Kun 7195,-

512 KB Ram til Amiga 500

Fuld kompatibilitet med Commodores A500, Indbygget ur med batteri backup.

Kun 695,-

MaxiMem

med 1MB Chipline m.
Montagetil 1,8 MB og Gary 2199,-
Montagetil 212 KB 995,-
Gary adapter 349,-
CPU adapter 399,-
RAMkredse (512 KB) 399,-

38400 BAUD MODEM

US ROBOTICS
COURIER HST HIGH-
SPEED MODEM.

Den nyeste udgave af dette bestselgende sender og modtager med op til 38400 baud i V42 mode. Det er selvfølgelig ligeså nemt at betjene som et almindeligt modem. Det er ikke uden grund at US Robotics med mere end 1.000.000 solgte modems idag er en verdens standard.

Tilbud **6295,-**

ULRIK...

garantierer dig landets hurtigste reparationstid. Hos os er der ikke 3 ugers ventetid på reparationer. Autoriseret Commodore værksted med fulgtuddæmt personal. Reparationen udføres på alt Commodore udstyr til konkurrence dygtige priser.

Diskdrey:

3,5" eksternt diskdrey	995,-
3,5" tilført med trækdiskplay	1495,-
5,25" eksternt diskdrey	1495,-
5,25" gennem med trækdiskplay	1845,-
Intern 3,5" diskdrey til A2000	995,-

Diverse tilbehør:

Amitech kickstart omkabler	299,-
Antech multi hostsector	175,-
Alm. hostsector kabel off.-off	98,-
Multiplayer kabell 5 meter	148,-
Multiplayer kabell 10 meter	198,-
Epsilonkabler A500	119,-
Trækdiskplay til A2000	495,-
Monitor holder fra	178,-
A10 stereo støjholder til alle Amiga	395,-
Vidum digitizer	3295,-
Digitalview 4.0 Gold	1895,-
RGB splitter VHS og SVHS	2395,-
Acoustim soundsampler	795,-
Modul interface	695,-

Diverse tilbehør:

Lokket støvning til A500	145,-
Diskkettekabell 3,5" til 100 kb	99,-
Diskkettekabell 5,25" til 100 kb	99,-
500 kb diskettens endelose lumer	159,-

Prisstender fra 199,-

Mus og tilbehør:

Nobatsu mus	495,-
Trådløs Infarart mus kom	995,-
Golden Image mus kom	299,-
Golden Image optisk mus	595,-
Musholder	38,-
Musmætte	58,-
Musmætte omkabler komflem mus og joystick	395,-

Joysticks:

The Arcade	249,-
Zippidoo Professional m. autostop	399,-
Wico Redball	329,-
Wico Bathmule	329,-
Quicksilver med bængrip	149,-
Gamepad	260,-
Wico Navigation	240,-
Terminator	150,-
Advanced Gravits Switch Stick,	
verdens bedste joystick, program merker, autostop, kærlæns op- hæng, variabel Cosheld i grebet	399,-

★SUPRA'S NEW SERIES★

★II SCSI HARDDISKE★

Supra har lanceret intet mindre end verdens bedste harddisk til din Amiga 500/2000.

Eksterne harddiske:

Supras nye 500 KB externe harddiske til Amiga 500 er intet mindre end en sensation. De fylder ikke mere end Commodores egen 1400 harddisk, er udformet i et lækker slagfast amigafærdet metal kabinet, har gennemført hus, plads internat til ram fra 512 kb til 8 MB. Den er gameswitch sædet til den computer ikke ser harddisken hvis du skal bootet et spil. Softwaren er et kapitel for sig selv utroligt gennemarbejdet og selvfølgelig fuldstændigt menu styret.

Harddiske:

Med sine SERIES II Hardcard til Amiga 2000 præsterer Supra intet mindre end verdens smalleste hardcard. Supra har som de øvrige i verden harddiskens siddestede midt i rammen istedet for på den ene side af printet. Med de nye LPS harddiskene fra Quantum fylder hardcardet så lidt (1 tomme) at der aldrig bliver problemer med at få plads til alle de udvidelseskort man ikke kan leve uden.

Generelt:

Alle Supradrives har lynhurtige load og segetider helt ned til 7 ms, hold autoboot du tænder bare for dyret og få sekunder efter du kørende. Danmarks bedste garanti og duning på Supra og Quantum.

Generelt:

Alle Supradrives har lynhurtige load og segetider helt ned til 7 ms, hold autoboot du tænder bare for dyret og få sekunder efter du kørende. Danmarks bedste garanti og duning på Supra og Quantum.

★ Supra hardcard tilbud 84 MB Seagate ST1096N, 24 ms. **5195,-** ★



Flicker Fixer til A500/1000/2000

Dette kort giver dig mulighed for at have højere interface på din Amiga. Supporteret fuldt overscan, også på version Revideret info ark.

Kun 3895,-

Golden Image håndscanner

400 dpi oplosning og 64 gråtoner. Den medfølger scanner og redigerings software. Justering for lys og kontrast.

2395,-

AMIGA 2000 SUPER TILBUD. De første 20 kunder der køber en A2000 i februar måned får gratis et DK Superbase Personal database prg. med, værdi 595,-

Stort prisafslag på Amiga 2000 og originalt tilbehør. Commodore har gjort det igen sænket prisen til det ekstreme for erhverv, studerende og undervisere.

COMMODORE AMIGA 2000

Den aller største computer til prisen. 4096 farver, 4 digitale lydkanaler, 1 MB 800 KB 10 KB/s drev. Med i prisen følger Commodore 1784 Farve monitor, tastatur, mus, Microsoft BASIC og operativsystem.

Markedspris 1075,- Studiepris 1030,-

Commodore 2058 RAM udvidelseskort

Commodores eget 8 MB 800 KB drev. Leveres med 2 MB ram.

Markedspris 268,- Studiepris 239,-

Commodore A2090 Harddisk sæt

Commodores A2090 harddisk sæt leveres i en 20 eller 40 MB størrelse, plads til 256 kb ram.

Markedspris 3500,- Studiepris 3300,-

A2092 - 20 MB 800 KB 10 KB/s drev. A2094 - 40 MB 800 KB 10 KB/s drev.

Markedspris 6700,- Studiepris 6490,-

Commodore PC kit

PC-kits består af en IBM PC kompatibel computer til installering i Amiga 2000. Det eksisterer to modeller: A-2090, som er PC-XT kompatibel og A-2200, som er PC-AT kompatibel. A-2200 leveres med 1 MB 800 KB 10 KB/s drev.

Markedspris 265,- Studiepris 235,-

Commodore internt Genlock

Det perfekte genlock til bøjende vidnoproducenter. Sætter internt i Amiga 2000. Har omkabler mellem computer, video efter kombinations signal.

A2301 Markedspris 1090,- Studiepris 988,-

2400,- 2190,-

ACTION REPLAY MK II !!!

Den nyeste og sjældste version, et bjerg af nye finesser med DK manual. Til Amiga 500 **1199,-** Amiga 2000 **1299,-**



Hvis du ikke ved hvad AMOS er, kan vi starte med at oplyse, at AMOS fra Mandarin Software er den nye BASIC-version, som er alt andet end et kædligt programmeringsværktøj. I øvrigt henvises til artiklen i "Det Nye Computer" nr. 10, side 43-45.

Alle taler om AMOS!

Og hvad bedre er: rigtigt mange kører AMOS. Men, der allerbedste er nu, at Mandarin Software gør et meget stort stykke arbejde for at hjælpe brugerne med deres indkørsningsproblemer. Således er der udgivet en AMOS Extras disk, der fremover bliver en del af AMOS-pakken. Registrerede brugere af AMOS kan få tilsendt disketten gratis.

Samtidig er de første PD-klubber begyndt at dukke op. Der er tale om klubber, hvorfra man kan erhverve de allerbedste mange AMOS-programmer, der er Public Domain. Det handler både om forskellige brugerprogrammer til AMOS og om regulære spill.

Fejl

Efter vores AMOS-test i nr. 10 har jeg haft lejlighed til at arbejde videre med AMOS. Under dette arbejde er jeg stadt på et par alvorlige fejl ved AMOS, som jeg her skal omtale nærmere.

Kommunderne i *Sprite* og i *Bob*, der returnerer et objekts Image (altså data for objektets udseende) eksisterer ikke i AMOS, selvom de begge er nævnt i manualen.

Y Hard, der skulle konvertere skærmmapper til hardwarekoordinater fungerer ikke, og hvad værre er faktisk kommandoen nogle gange maskinen til at gå ned.

Sample Bank Maker, der er et AMOS-program, som ligger på AMOS-disketten, bruges til at konvertere samples til AMOS Sample Banks. Programmet fungerer fint, - medmindre man indlæser samples, som er for store til hukommelsen - det får nemlig programmet til at gå ned.

SORT, en kommando som sorterer arrays fungerer også fint, men bruger du for store arrays crasher programmet. Disse fejl er selvfølgelig ikke rare. Heldigvis er der ikke tale om fejl, der på nogen måde ger AMOS til et ubrugligt produkt. Men Mandarin Software arbejder derfor på højtryk for at få alle fejlene rettet. Se nedenfor om AMOS version 1.2, hvor nogle fejl er rettet.

Husker du...

Det største problem med AMOS er dog nok, at det sluger uhøjtligst meget hukommelse. Det hænger grundlæggende sammen med AMOS fantastiske fleksibilitet og kan derfor ikke rettes af Mandarin.

Hvis din maskine kun 512 K RAM kan du godt droppe alt om at skrive den næste arkadekonvertering. Problemet bliver selvfølgelig større, hvis du bruger samples og meget grafik. Men faktum er, at du med en 512 K maskine, har ca. 142 K tilbage når AMOS er startet op. Så kan man ændre nogle ting og

MAS MED AMOS

Her på redaktionen er vi blevet overbevist om, at AMOS er kommet for at blive. Derfor har vi besluttet, at vi med jævne mellemrum vil bringe artikler om nye AMOS-produkter, samt tips og gode ideer til AMOS.

Af Flemming Steffensen

derved redde lidt mere hukommelse, men ikke meget.

Spændende bliver det om den kommende AMOS-compiler, hjælper på dette problem. Compileren fungerer på den måde, at den oversætter AMOS-koden til "maskinkode" én gang for alle, i stedet for som nu, hvor AMOS, mens programmet kører, skal oversætte linie for linie. Det burde betyde mindre brug af RAM - men, lad os nu se. En anden ting er at AMOS' håndtering af manglende RAM er lidt pudsig. Hvis du kører et program, der er meget tæt på at bruge al hukommelse, kan der ske nogle underlige ting.

Feks, har jeg oplevet, at Bobs ikke bliver slettet når de flyttes, men efterlader en fed "streg" på skærmen. Samtidig begynder andre dele af skærmen at blinke, og pludselig går maskinen ned. Der er ingen fejl i programmet, og udvides maskinens hukommelse er der ingen problemer. Det er altså et hukommelsesproblem og

AMOS burde komme med en meddelelse om at der ikke er hukommelse nok.

Der er kun én løsning på problemet - køb noget mere RAM! Det er nu også en god idé af andre årsager, for rigtigt mange programmer idag udnytter udvidet hukommelse. Det gælder også selvom du alene bruger Amigaen til spil. Rigtigt mange spill udnytter idag udvidet hukommelse og en hel del kræver ligefrem 1 MB RAM.

AMOS 1.2

Jeg har netop modtaget AMOS version 1.2. Den primære forbedring ligger i, at nogle af de ovenfor omtalte fejl er blevet rettet. Jeg har desværre ikke haft tid til en mere grundig test, men **Y Hard**, **I Bob** og **I Sprite** fungerer i hvert fald efter hensigten nu.

Der er løvtigt kun tale om ganske få ændringer, ud over de rettede fejl. Bl.a. er File-Requesteren (en programdel, der

Fun School

Jeg har modtaget *Fun School 3* til gennemsyn. *Fun School* er, som navnet antyder, en serie undervisningsprogrammer. Programmet er ene og alene lavet med AMOS. Spørgsmålet er, om AMOS er egnet til udvikling af sådanne programmer. Svarer på spørgsmålet må helt klart være JA! *Fun School* består nemlig af en række små spil, som hver især skal træne "eleven" i forskellige discipliner.

Jeg skal ikke forsøge at vurder programmernes egenskaber som pædagogisk værktøj, dertil kræves en viden jeg ikke ligger inde med. Men, derimod kan jeg så fast, at AMOS må have været en meget stor hjælp ved produktionen af *Fun School*. Programmet gør god brug af AMOS's fine faciliteter hvad angår Sprites og Bobs, men vigtigst er, at programmene altsidig viser, at AMOS er meget fleksibel. Programmet spænder nemlig fra rene arcade-spil til tegneprogrammer, logo-lignede "sprog" og databaser. Alt udviklet med AMOS. Der er ingen tvivl om at *Fun School* er med til at cementere AMOS's placering på kortet over software-verdenen.

gør indlæsning af filer lettere) blevet forbudt. Som registreret bruger kan du få AMOS version 1.2 ved henvedelse til AMOS PD library ved:

Sandra Sharkey,
25 Park Road,
Wigan,
WN6 7AA,
England.

At version 1.2 allerede er klar, viser efter min opfattelse to ting. For det første at Mandarin Software tager AMOS meget alvorligt. Prøv lige at tænke på, hvad det må koste dem at udgive en ny version allerede nu, og udbyde den i Public Domain. For det andet viser det noget om, at AMOS-produktet som sådannen er en rigtig ting og allerede nu har fat i store dele af Amiga-verdenen. Et forhold der også underbygges af, at nogle engelske computerblade nu bringer en AMOS-splitlet hver måned (har de mon fået ideen fra Computer?).

Der er næppe tvivl om, at AMOS fortsætter succes'en - jeg håber stadig, at Mandarin kan få en aftale med Commodore, således at AMOS fremover sælges sammen med Amigaen f.eks. I stedet for AmigaBasic. Hvis det sker ser vi nok både version 1.3 og 2.0 af AMOS.

EXTRAS gør noget ekstra

Den ovenfor omtalte extrasdisketten giver den oprindelige AMOS prikkken over i et. På extras ligger nogle af de programmer jeg omtalte i artiklen i nummer 10.

Programmene der konverterer fra Soundtracker og Sonix melodier til AMOS-musik er bl.a. at finde. Jeg har checket Soundtracker konverteringen, og den fungerer fint. Enkelte specielle features oversættes ikke, men det mønster jeg man let kan leve med. Også RAMOS er på extras disketten. RAMOS er det run-time modul der gør, at AMOS-programmer kan køre uden AMOS, således at du kan bortgå (eller sælge) dine programmer uden at skulle give en piratkopi af AMOS med.

Samtidig får du en smule ekstra hukommelse med i købet. RAMOS giver ca. 7 K ekstra RAM (fordi fejmeddelelserne ikke er med). Jeg har testet RAMOS, og alt seer ud til at fungere efter hensigten. Bemærk dog, at RAMOS er til AMOS version 1.1, hvorfor rettelserne i AMOS 1.2 ikke er medtaget. RAMOS version 1.2 er dog lige på trappe. Du får også en AMAL-editor og AMAL-monitor med på disketter. Jeg har ikke i detaljer kontrolleret disse programmer, men der er ingen tvivl om, at det er en god idé med noget mere kontrol over AIML. Det gælder nemlig om at holde tungen lige i munden når du arbejder med mange AMAL-rutiner på en gang. En editor og monitor kan virkelig lette arbejdet med design af rutinerne, og samtidig give det fornødne overblik. Extras disketten er det helt rigtige tilskud til AMOS og gør AMOS endnu bedre.

FÅ PC-POWER PÅ DIN AMIGA



Nu findes der efterhånden en hel del bud på, hvordan du kan gøre din Amiga PC-kompatibel, men der er stor forskel på, hvad du får ud af det. COMputer har prøvekørt 3 forskellige PC udvidelsessæt, og resultaterne kan du finde her.

Af Hans Henrik Bang

At Amigaen er helt suveræn, når det gælder grafik og lyd er du nok blevet klar over efterhånden. En computer er dog ikke bedre end den software der findes til den, og selv om Amigaen efterhånden følger ganske godt med, når det gælder tekstbehandling, CAD, regneark osv. så er der uægteligt en del programmer du ikke umiddelbart kan benytte dig af. Jeg tænker selvfølgelig på PC-markedet, der bestemt ikke er noget at rábe hurra for, når det gælder spil, men til gengæld har et enormt udvalg af seriøse programmer.

Desuden er de fleste firmaers EDB-systemer baseret på PC-kompatible maskiner, og det betyder at du ikke umiddelbart kan "tage arbejde med hjem", hvis du har en Amiga stående derhjemme.

Ovennævnte er helt klart grund nok for mange til at overveje at

anskaffe sig en PC, men som i mæske ved, kan du udbygge din Amiga i stedet for at købe en helt ny computer.

Sådan fungerer en PC

Inden vi kommer alt for langt ind i PC-verdenen, tror jeg lige jeg vil forklare nogle grundlæggende ting, som enhver kommende PC-bruger bør vide. En PC er vidt forskellig fra Amigaen, fordi den

bruger Intel og flere klasser af CPU'er. Den langsomste PC, der hedder PC-XT, kører på en 8088, som er en 8-bit processor. Den næste i rækken hedder PC-AT, og kører på en 80286 processor, der er en 16-bit processor, altså samme kvalitet som Amiga 500 og 2000.

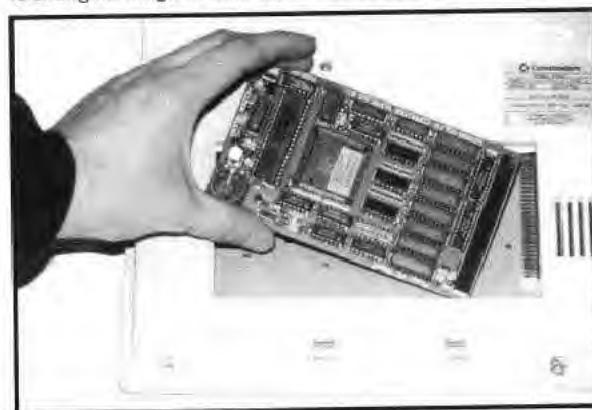
Endelig kan du få 80386 og 80486 PC'er, men de findes ikke som udbygningssæt til Amigaen, og derfor gider vi ikke at spilde spalteplads på dem. Oprindeligt blev PC'erne leveret med 64K-

dre virker de slet ikke). Med hen-syn til disketter er der 4 standarder i brug, nemlig 360K og 1.2 MB på 5.25 tomme og 720K og 1.44 MB på 3.5 tomme disketter, og det er jo mægtig smart (hvis man er disketterdrevsfabrikant).

Mulighederne

Har du tænkt dig at udvide din Amiga med en PC del, kommer mulighederne i høj grad an på hvilken type Amiga du har. Hvis du har en A1000, er det en SideCar du skal have fat i, men den har vi skrevet om for længe siden. Har du en A500, er der 2 muligheder. Du kan vælge KCS Powerboard, der giver dig en XT eller også kan du købe et AT-ONCE kort, der giver dig en AT, men dette kort var i skrivende stund endnu ikke i landet, så det må vi vende tilbage til i et senere nummer.

Har du en A2000, er der igen 2 muligheder. De kommer begge fra Commodore, og hedder hhv. XT og AT Bridgeboards. XT bridgeboardet giver dig en 512K XT med 360 K drev, mens AT kortet giver dig en 8 MHz AT med 1.2 MB drev. I alle tilfælde er der tale om, at du faktisk får en komplet PC, med undtagelse af skærm osv. for som sagt er en PC så forskellig fra en Amiga, så man ikke kan bruge en del af Amigaens elektronik til jobbet, som det var tilfældet med A-Max II Macintosh-emulatorer vi testede i DNC nr. 12/90. Macintosh'en kører nemlig også med en Motorola processor, så her var det kun et spørgsmål om lidt ROM osv.



KCS powerboard til A500 er utroligt let at installere: åben klappen i bunden, sæt kortet i og du har nu en PC-XT'er.

bygger på en helt anden CPU, der er "hjernen" i en computer. Amigaen bruger som bekendt Motorola-familien, mens PC'erne benytter CPU'er fra firmaet Intel. De har helt forskellige instruktionsæt, og et program, der kan køre på den ene, skal derfor skrives grundlæggende om, for at det kan køre på den anden. Ligesom der i Motorola-serien findes 16 og 32

RAM, men de var designet til at kunne adressere op til 640 K, hvilket jo må imponere enhver Amigaejer, der "kun" kan adressere solle 8 Megabyt... Det blev dog hurtigt for lidt for PC-brugerne, så man opfundt to slags ramudvidelser, "extended" og "expanded" RAM, der begge skal have specielle drivere for at virke (med nogle programmer, for med an-



KCS Powerboard

Når du får KCS Powerboard i hånden kan du umiddelbart godt føle dig lidt skuffet. Den neutralt hvidte æske fylder nemlig ikke mere end et stort Amigaspil, og ligner ikke ligefrem rå PC Power. Det varer dog ikke længe, for når du går igang med installationen er det svært ikke at blive fascineret. Hele molevitten passer ind i ekspansionsporten til RAM udvidelse på undersiden af A500, og er installeret på 5 minutter, selv hvis du er den type, der tror at en ekspansionsbus er en HT-bus med anhænger. Det bedste ved det hele er, at det hele kan gøres uden at garantien går fløjten.

Hvis du nu samler dyret igen og sætter strøm på, vil du få en fed overraskelse, når du booter op på din sædvanlige Workbench. Der er nemlig lige pludselig 900 K RAM til rådighed, alt efter hvordan din opstart ser ud. Det er fordi Amigaen er i stand til at benytte PC'ens hukommelse, når PC'en ikke kører.

Som RAMudvidelse er KCS Powerboard dog lidt dyr, så lad os gå videre og se hvad den ellers kan.

Du starter med at tage en kopi af opstartsdisken, så du kan rette i den, som du vil. Når du booter op på den og holder museknappen i bund, får du nemlig en menu med mulighed for at installere hardware-til (sidder i PC'en, men virker også til Amigaen vha. et medfølgende program). Desuden kan du oprette en 512 K RAM disk, der ikke bliver slettet selvom du rebooter, men hvis du har en harddisk, der bruger DMA-overførsel (Direct Memory Access),

er det dog meget dumt at bruge RAM disken, for der er en fejl i programmet, der gør at harddisken godt kan finde på at bruge den hukommelse, der er reserveret til RAM disk til dataoverførsel, med det resultat at det hele går totalt i kage.

Sidst men ikke mindst kan du konfigurere din PC, hvor du skal angive antal diskdrev, grafikmode, musefunktion samt parallel og seriellport. KCS Powerboard kan nemlig uden problemer lave det indbyggede drev og eventuelle ekstradrev om til et 720 K MS-DOS

er igen på opstartsdisken, og efter 15 sekunder skifter skærmen til sort/hvid, hvorefter du ser beskeden: "Insert system disk...". Derefter begynder maskinen at tælle RAM op som en PC nu engang gør, inden den starter, mens sætter du MS-DOS disketten i, og i løbet af et øjeblik skulle du gerne se et A:\, der er MS-DOS versionen af en >CLI prompt.

Nu kan det godt føles som lidt af et antiklimaks, hvis du ikke har nogle programmer du kan køre. Jeg husker stadig da jeg fik min

jeg SI, som er et program fra "Troldmannen" Peter Norton, der mäter din PC's ydeevne. Den vigtigste måling er et hastighedsindex, der viser maskinens hastighed i forhold til en standard IBM XT, og her kom SI ud med et klokkeklart 1-tal. KCS Powerboard er altså præcis lige så kraftfuld som en "rigtig" XT, men heller ikke mere.

Nu var det jeg løb ind i det største problem med KCS Powerboard. Der er ingen mulighed for at tilslutte en harddisk til systemet. Selv hvis du har en harddisk til Amiga, kan den ikke bruges til PC delen.

I forhold til Amigaverdenen er det i langt højere grad standard at have harddisk i en PC. Et rent gæt fra min side er, at 90% af alle PC'er er udstyret med harddisk, og det betyder at programudviklerne ofte udvikler programmer, der slet ikke kan køre fra diskette. WordPerfect 5.1 f.eks. fylder ca. 3 MB og det gør det jo altså lidt uhåndterligt på 720 KB disketter! Det efter min mening bedste databaseprogram, Borlands "Paradox", er i den nyeste version 3.5 også udelukkende beregnet til harddisk eller netværk, og kan således ikke køre på diskette. Tilbage er der naturligvis mindre programmer såsom WordStar mm., men hvis ideen i at installere et PC-kort var at få adgang til nogle saftige programmer, kommer du altså ikke langt med 2 disketterdrev.



Amiga 2000 er bygget til at have flere udvidelseskort i, og et bridgeboard placeres ganske som andre kort i et ledigt slot med en PC-bus. Man kan både installere et XT- og et AT-kort i Amiga 2000

drev, "nasse" på Amigaens printerport og seriellport, samt bruge musen som Mouse Systems mus.

A:\

Nu er du klar til det vigtigste, nemlig start af selve PC'en. Du boot-

første Amiga, og ikke havde andet end Workbenchen at lege med, men den var endda til at dø af grin over i forhold til MS-DOS, hvor du ikke engang har en mus at køre rundt med, men må nøjes med at skrive DIR, til det ikke er skægt længere.

For at måle hastigheden, kørte

Bridgeboards

Da både XT og AT Bridgeboardene til Amiga 2000 fungerer på nogetlunde samme måde, vil jeg

forklare dem samtidigt, og undervejs gøre opmærksom på, hvilke forskelle der er. Hvis du nogensinde har kigget ned i din Amiga 2000, har du nok lagt mærke til alle de stik (også kaldet slots), der sidder i venstre side af motherboardet (se fig. 1). Det er dem du bruger til harddiske, RAMudvidelser osv. men måske har du undret dig over hvorfor der er 2 rækker slots. Øverst sidder der 4 mellemstore slots, og nederst sidder der 5 brede slots. De er placeret sådan at de 2 sidste mellemstore slots sidder i forlængelse af de 2 første brede slots, og det betyder at et kort, der sættes i en af disse 2 slots, har mulighed for at gå ned i både den brede og den mellemstore slot på en gang. Hvorfor fortæller jeg nu alt dette her? Jo, det er fordi de øverste slots er en PC-XT bus (det ledningsnet en computerbruger til at sende data rundt mellem de forskellige dele af computeren med), og Amigaen er altså faktisk født med sådan en.

Fra starten er den ikke forbundet til noget som helst, men hvis du tager et Bridgeboard og studerer det lidt, vil du bemærke at det har 2 konnektorer i stedet for bare 1 som f.eks. et RAMkort. Det er fordi den ene konnektor går ned på Amigabussen og den anden går ned på PC-bussen. På den måde får bridgeboardet dels adgang til en PC-bus med 3 frie slots, og dels adgang til Amigaens bus, så den kan rede med de forskellige dele af Amigaen (printport osv.). På den måde sidder kortet faktisk "overskrævs" på 2 computere og det er selvfølgelig derfor det hedder et Bridgeboard.

2 computere i en

Fordi systemet er opbygget på denne smarte måde, har du faktisk 2 helt separate computere bygget sammen i et kabinet, og det giver dig mulighed for at køre med dem begge to samtidigt. Du kan altså multitask, og køre et Amigaprogram for fuld hastighed, samtidig med at PC-delen laver noget helt andet.

Installation

Et Bridgeboard er ikke særlig svært at installere. Du skal bare åbne din Amiga, og stikke kortet ned i en af de 2 ovennævnte slots med adgang til både Amiga og PC-bus. Hvis det er et AT-kort du har fået fingre i, skal du desuden montere det medfølgende Lithiumbatteri for at få strøm til uret, men da batteriet har et stik, der forbindes direkte til Bridgeboardet og en klæbepude til at sætte det fast inde i kabinettet, er det klart på et blik. Herefter skal du installere 5,25 tomme diskette-

drevet på den plads der er afsat til det under DFO; drevet. Hvis du, som jeg allerede har en harddisk liggende der, har du et lille pladsproblem, men det kan løses ved at flytte harddisken til DF1's plads, og gøre den fast med kraftig tape eller lignende. Nu er du færdig med hardwaren, så sæt låget på igen og boot op på installationsdisketten.

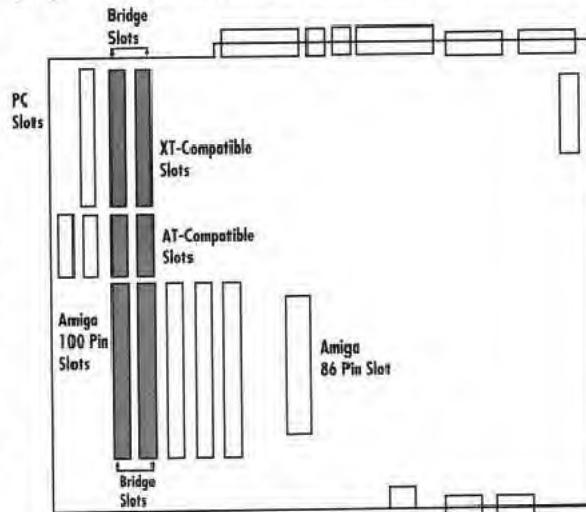
Bridgeboardet starter normalt af sig selv, når du tænder Amigaen, men indtil videre kan du ikke se at det kører bortset fra at 5,25 tomme drevet begynder at snurre.

En normal PC har altid et grafikkort, der producerer et signal, der kan vises på en monitor. Det kan være alt ligefra et monokromt kort (MDA), til et VGA kort med masser af farver og høj oplosning. Der følger imidlertid ikke noget grafikkort med til et Bridge-

med" maskinen. Det betyder f.eks. at et scrollende billede bevæger sig i meget større ryk end på en normal PC. Løsningen på dette problem er at anskaffe et grafikkort til PC-delen, men det bliver systemet jo ikke ligefrem billigere af.

PC'en kan passe på din harddisk

Den mest geniale ting ved Bridgeboardet er helt klart PCdisk programmet. Det giver dig nemlig mulighed for at etablere en såkaldt virtuel harddisk. Det betyder, at du kører PCdisk, og knapper ind hvor mange spor, hoveder osv. du godt kunne tænke dig på din PC harddisk. Så laver PCdisk en gigantisk fil på Amigasiden (min var på 13 MB), der fra PC siden ligner en helt normal



figur 1

board, men det er heller ikke nødvendigt, for ved hjælp af 2 Amigaprogrammer på opstartsdisketten, kan du åbne et MDA (monokrom) eller CGA (farve) vindue på Amigasiden, som simulerer et af disse grafikkort. Dette giver dig faktisk nogle muligheder som en almindelig PC bruger ikke har, for enkelte PC programmer er i stand til at udnytte 2 monitorer samtidigt (Statgraphics, Lotus 123 mfl) hvor du på den ene monitor kan se og rette dine data, og på den anden kan se en grafisk repræsentation af dem. Med PC-MONO og PC-COLOR, som de 2 simulatorprogrammer hedder, kan du have begge dele på en Amigaskærm, på en gang. Det eneste problem ved disse simulationer er, at det er et Amigaprogram, der kører, og med jævne mellemrum skal opdatere PC vinduet. Det betyder dels at du mistet noget processortid på Amigasiden, og endnu værre, at PC displayet ikke altid kan "følge

fysisk harddisk. Bagefter kan du fra DOS partitionere og formtere den virtuelle disk, uden nogensinde at se forskel. Her er dog igen problemet fra grafiksimulatoringen, at der skal et Amigaprogram til at styre overførslen, så din harddisk bliver væsentligt langsommere fra PC siden end den er på Amigasiden.

0 til 100 test

Som hastighedsmåling brugte jeg igen Nortons SI, og XT-kortet kom ind med et et Speed Index på 1 (det er jo en XT) og et harddisk index på 2.0. AT'en kunne derimod snige sig op på 8.3 gange XT-hastighed, men havde kun 1.8 i diskindeks. Jeg mener dog at diskindekset er lidt misvisende, for pga. ovennævnte problem med overførslen kører de væsentligt langsommere i praksis.

Jeg løb desuden ind i nogle små kompatibilitetsproblemer, der ikke virkede fatale, men som al-

ligevel gav anledning til betænkeligheder. Jeg prøvede for eksempel databaseprogrammet Paradox 3.5, og her kom der nogle mystiske fejlmeddelelser under opstarten, og hvis jeg prøvede at køre i "Protected Mode" hvorestrahukommelsen udnyttes, gik det ustyrligt langsomt, og jeg skulle trykke 3 gange på hver tast før der skete noget.

Konklusion

Som daglig bruger af en 20 MHz 80386 PC kan jeg ikke sige at jeg var imponeret over KCS Powerboard. Det er ganske vist meget skægt at se en Amiga 500 virke som en PC, men mangelen på udbygningsmuligheder kommer hurtigt til at sætte en grænse for morskaben. Særligt er mangelen på harddisktilslutning et stort minus. Med et Bridgeboard er mulighederne betydeligt bedre, for her får man en ganske funktionsdygtig PC for pengene. Du kan ganske vist gå ud og købe en normal PC for de samme penge, men så kan du ikke så let få de 2 maskiner til at arbejde sammen, og dit skrivebord bliver heller ikke ligefrem mere ryddeligt.

Fakta:

KCS PowerBoard

4.77 MHz XT
640 K RAM + 64 K Extended RAM
Pris: 3995 kr. incl moms

XT-Bridgeboard

4.77MHz XT
512 K RAM, 360 K 5,25" drev
Pris: 3599 kr. incl moms

AT-Bridgeboard

8 MHz AT
640 K RAM + 384 K Extended RAM
1.2 MB 5.25" drev
Pris: 6649 kr. incl moms

Fås bl.a. hos:

Betafon
Istedgade 79
1650 København K
31 31 02 73

AMIGUF TIL SØDE PRISER

KVALITETS GARANTI

TRYGHED I KØBET

Når du handler hos BMP-Data, kan du trygt stole på, at det produkt, du modtager er af meget høj kvalitet. Ikke nogen med det, du får også al den support og service med i købet, som du måtte have brug for. Vores forretningsbetingelser er følgende:

8 dages retur, 30 dages ombytningsret og mindst 1 års garanti. Husk her at vi er medlem af De Forenede Kvalitetsudbyders garantifond.

SPAR KRONERNE BRUG ØRERNE!

Ring nu til Service og Rabat - linjen på 47 17 17 17 (døgnåben) og tast BMP's direkte kode: 42 28 87 00* op for de seneste nyheder og tilbud.

VELKOMMEN HOS DANSMARKS

FLINKESTE

AMIGA-

FORHANDLERI



CARTRIDGES - STÆRK LAKRIDS

AT-ONCE AT-Board

A500 RAMUDVIDELSER

- FÅ FLERE RAM-kugler

POWERMEM 512K

- 512 kbytes RAM-udvidelse til AMIGA 500.
- Giver mulighed for at køre nogle af de rigtigt store programmer.
- Nyeste teknologi med MEGABIT-kredse, derfor yder vi 2 års garanti på versionen m/ur.
- Meget lille og handy udgave.
- Med aftagelig afbryder.

FLOT KVALITET

Uden ur **kr. 648,-** Med ur **kr. 698,-**

SUPERPOWERMEM 1,5 MB NYHED
Med 512 KB kr. 898,-
Med 1 MB kr. 1298,-
Garyadaptor kr. 198,-

MaxiMem 2 MB NU MED 1 MB CHIPMEM

Den nye 2 MB RAM-udvidelse til A500, der blot sættes i stikket i bunden af computeren. Du kan starte med 512 kb og så udvide i trin på 512 kb.

TRIN 1: Ved 512 kb er ingen yderligere foranstaltninger nødvendige.

TRIN 2: Ved 1 Mb monteres GARY-adaptor og 4 RAM-kredse.

TRIN 3: Ved 1,5 Mb monteres yderligere 4 RAMkredse.

TRIN 4: Ved 1,8 Mb monteres igen 4 RAM-kredse.

Ønskes 2 Mb monteres også CPU-adaptor.

CPU-adaptor og BIG FAT AGNUS i computeren er ved alle

TRIN en forudsætning for 1 Mb CHIPMEM.

Maximen med 512 kb kr. 998,-

Gary-adaptor kr. 348,-

CPU-adaptor kr. 398,-

4 RAM kredse (512kb) kr. 398,-

Rabat gives ved samlet køb! - RING!

TILBUD: Med 1,8 MB & GARY-adt. kr. 2198,-

SMARTSOUND Stereosampler

UDEN KNAS

- Overfører alle lyde fra stereoanlægget til AMIGA'en i Hi-Fi stereo kvalitet (sampletate op til 100 kHz).
- Gem lyden på disk, spil baglæns, læg ekko på, snak som Anders And eller lav et ACID-HOUSE mix.
- Fuldt softwarekompatibel. Virker med alle programmer til sampling via parallelperten.

SmartSound er smart!

Tilslutningen til hovedtelefon-stikket gør det muligt at anvende alle kontroller på anlægget. Hermed er knapperne på sampleren sparet og VOILA! Du får 800 kroners lyden for kr. 398,- SÅDAN.

Incl. kabel og stereo-software kr. 398,-

ACTION REPLAY II til Amiga 500 seneste vers.

- Soundtracker lyd-ripper
- Et væld af direkte DOS-kommandoer for nemmere arbejde med diskidrevet
- Action Replay 2 indeholder en masse nye faciliteter. Rekvirér vort særlige informationsark herom.
- Freezekopierer næsten alt
- Evigt liv i spill og slow-knap
- 4 x hurtigere load også uden AR
- Effektiv virus-detektor
- Flyt sprites fra spil til spil eller tegn selv nye
- Assembler/disseassembler
- Hugger let lyd og billeder
- Og meget, meget mere
- Nyredigeret dansk manual

1198,-



ACTION-REPLAY MK6 til C-64/128

- Testveneren i utallige tests verden over, ikke uden grund:
- Freezekopierer næsten alt
- 25 x hurtigere disk-turbó
- 15 x hurtigere bånd-turbó
- Finder selv snydepokés
- Spritekiller, sprite-butter
- Lækker totalmemory mc-monitor
- Snup billeder og sprites og brug dem i dine egne programmer
- Og meget mere - køb det og prøv det med 14 dagers fuld returret!

798,-



- Nu kan du både "blæse og have mel i munden"

Her er muligheden for at lave din Amiga 500 om til en vaskeægte 16 286 AT - PC'er. Mens Amigaen kører "bagved", kan du rulle din nye PC ned over skærmen. Amigaens drev kan bruges i begge modes, og harddisken kan bruges i en PC-partition.

Ring for yderligere informationsmateriale:



Ny tilbudspris

2998,-

INDBYGNINGSKASSE

- Få orden i lakridssnøren

SMARTSTAND

Smart-Stand gør det muligt at placere monitor halvt ind over AMIGA 500. Samtidig kan strømforsyningen og andet ledningsrod placeres under monitoren. Hermed får du bedre orden og plads på dit computerbord, og din gode gamle Amiga kommer til at ligne en flot PC.

Smart-Stand er dansk kvalitet i kraftig metaludførelse og er selvfølgelig sprøjtelakeret i den rigtige Amigafarve.



Prisen er kun **kr. 298,-**

AMIGA VIDEO DIGITIZERE

Digitaliser fabre larver

DELUXE VIEW testvinderen i Tyskland

Den nye, smarte farve-digitizer fra Tyskland, der laver prisklassen flotteste billeder:

- Digitalisering i alle modes: LO-, MED-, HI-res og Interlace.
- Digitalisering i 4096 farver af en paletten på 16 millioner.
- Problem løst skift mellem s/h, farve og alle grafikmodes uden ny digitalisering, det hele beregnes i programmet.
- Hidtil bedst sete digitizer software med enkel betjening.
- Gemmer alle billeder (også HAM) som IFF eller ILBM.
- Ved farvedigitalisering fra farvekamera eller alm. videobåndoptager kræves en RGB-splitter. Ring for nærmere information herom.



kr. 1998,-

TILBUD PÅ SUPERPRINTERE

PRINT KULØRTE BOLCHER

- Professionel farveprinter til AMIGA/PC/C-64/C-128.
- MPS1550C har stik til både Amiga/PC (Centronics parallel) og til C-64/128 (rundt serielt).
- Utrølt mange muligheder for at variere teksten.
- Mange landes tegnsæt indbygget, f.eks. DK, GB, S, N, D, USA, E og F.
- Kan danne 50 forskellige, klare farver.
- Lydhurtig: 120 tegn/sek.
- SOFT TODAY beskrev denne printer, som den bedste farveprinter for under kr. 10.000,-.



Commodore MPS1550C **kr. 2598,-**

Prisen inkluderer kabler, 250 ark papir, farve bånd (samlet værdi kr. 291,-), dansk manual m.m. Desuden medfølger gratis traktorfremføring (værdi kr. 380,-). Rekvirér gratis skriftprové!

- kan du printe en Dajm uden at knase?

REVOLUTIONERENDE NYHED

- En ægte INK-JET printer, der passer både til Amiga og PC.
- Skriver utroligt flot - en mellemting mellem en 24-nåls og en laserprinter.
- Forskellige tegnsæt.
- Den utrolige INK-JET-teknik sprøjter svært direkte på papiret, derfor skriver printeren smukt og lydløst.
- Flot og praktisk, kompakt design.
- INK-JET-printere koster normalt omkring 10.000,- så prisen er en lille revolution:

1998,-

Prisen inkluderer kabel, papir og farvepatron. (Samlet værdi kr. 342,-)

- Rekvirér gratis skriftprové



AMIGA 3,5" diskdrv

UDEN KNAS

Lækkert lydlest drev med alle luxus-features, se bare her:

- Metalkabinet
- Afbryder
- Videreført bus
- Støvklap
- Langt kabel
- 2 års garanti
- Meget lille



Prisen er kun **998,-**

Kan også fås som 5,25"

m/stromforsyning

kun **1498,-**

POSTORDRE-BESTILLINGSKUPON

Send kuponen i lukket kuvert til nedenstående adresse eller ring på vor ordretelefon 42 28 87 00. HUSK at du trygt kan handle hos os - medlem af de Forenede Kvalitetsudbyders garantifond.

BMP-DATA

Industrivej 19
3320 Skævinge

FAX: 42 288 255
42 28 87 00
Postgiro: 1 90 62 59

JEG BESTILLER HERMED:

MIN ADRESSE ER:

STK.	KR.	NAVN:
STK.	KR.	GADE NR.:
STK.	KR.	POST NR.:
STK.	KR.	BY:
STK.	KR.	TLF. NR.:

BETALING

Check vedlagt

+ porto

(kr. 20,-) og gebyr (kr. 25,-)

IALT tillegges kr. 45,-

Der tages forbehold for trykfejl, prisændringer og udsolgte varer - Ring!

Kuponen må gerne skrives af ejer kopierne. Alt er med min. 1 års garanti. Alle priser er incl. 22% mom.

FØLGENTE ØNSKES GRATIS TILSENDT:

AMIGA KATALOG

C-64 KATALOG

INK-JET-printer

MPS1550C

MPS1280

SKRIFTPRØVER PÅ

FARVEPRINTER

MPS1550C

INK-JET-printer

MPS1280

STORTEST AF: SKÆRMTROLDEN HUGO



Testet på både C64 og Amiga!

HUGO-figuren fra TV2's Eleva2ren er kendt og elsket af børn og voksne i alle aldre. De spilleglade kan nu få den populære skærm-troll hjem på sin computer, både i en Amiga- og C64'er version. Vi har prøvespillet HUGO for dig!

Af Jakob Sloth

Fredag aften. Flere millioner medlemmer af den glade familien Danmark samles i TV-sofaen. Kaffen hentes fra kækkenet, og der blændes op for den ugentlige kulturindsprøjtning. Eleva2ren er i luften.

På et tidspunkt drejes kameraserne mod et fjernet hjørne af studiet. Det skarpe lys falder på en Amiga og en vis Nina Klinker Jørgensen, der er Hugo-bestyrer. Dette indebærer 3 ting. Først fremvises massevis af indsendte børnetegninger. Så skal Nina snakke lidt i telefon med den seer, der var heldig nok til at komme igennem, og i næste nu trykker hun på den venstre museknap. Netop nu klipper der til computerens skærm. Her venter Hugo på telefonspilleren, og vi kan begynde!

Store fødder

Hugo er en lille naiv trold med grønne Bubble-bukser, store fødder og en kær stemme. Og Hugo har et problem: Han skal finde igennem en mine fyldt med guld, dynamitstænger og løbske minevogne, plus krydse en hullet haengbro uden at miste mere end 3 liv (og før lunten brænder ud, for ellers eksploderer dynamitkassen).

Hugo har også et kort over minen. Men det må seeren kun se, hvis han vil betale en guldklump. Det er nemlig SEEREN der skal føre Hugo freist igennem. Med tassterne på telefonen hjemme i Stadil kan gårdejer Hansen få Hugo til at hoppe væk fra dynamitten, og finde den rigtige vej gennem labyrinten. Hvis det også lykkes at komme over broen, står Hugo foran 3 døre.



I bedste eventystil er det kun tilladt at åbne én af dem. Bag den ene gemmer der sig en masse guldmønter, bag den anden finder man en dyr bjergkristal, og bag den sidste en syrlig fjeldbon-

de. Men hvilken der skjuler hvad?

Når seeren har valgt, takker Hugo af, kameravinklen skiftes og Nina Klinker Jørgensen smiler igen og udskriver en UNI-Bank præmiecheck til seeren. Med lidt



held får vedkommende også lidt andet godt for nu at have hjälpet Hugo på vej.

"Er du gal en kineser!"

Senere. Familien Danmark har slukket for Eleva2ren, men Hugo glemmes ikke så let de søde bemærkninger - "Er du gal?! En kineser!" - hænger godt fast i hukommelsen. Og når forældrene så løber ind i noget Hugo-shampoo eller en Hugo T-shirt eller et Hugo-håndklæde dagen efter, flår de tegnede dragen frem og tager stoffet med hjem til ungerne. Det kaldes merchandise, og man kan blive rig af at sælge det.

Det mest ultimative er dog, at HUGO nu også fås til Commodore 64, Amiga og PC. Nu kan DU selv komme til at hjælpe Hugo, endda uden at have de rigtige endetal. Det er nok ikke overraskende, at "Skærm-trolden Hugo", som spillet officielt hedder, er et kanonhit. Tænk bare... al den TV-reklame i den bedste sendetid.

Hjem spiller Hugo?

Men det er ikke de traditionelle computerspillere, der er interesseret i Hugo. Snarere deres familier og søskende, der lige med ét begynder at gøre tilnærmede til den mystiske computer på bordet. Fremmedgørelsen er væk. Nu skal der ses TV på den før så tilslukkede monitorskærm. Hvorfor betragte Hugo på afstand i 3 minutter om ugen, hvis man kan lege helt alene med ham hele dagen?



Amiga-Versionen



C64-versionen



Det er vist ved at være gået op for læseren, at Hugo er et typisk mediehit, ganske lige som Oswald og Labyrinth. Det er også derfor vi ikke anmelder spillet i spisektionen på lige fod med Wings, Voodoo Nightmare og alle de andre. Hvis jeg som anmelder skulle dømme Hugo i de omgivelser, måtte jeg frem med Ejnar-klistermærkerne, allerede ved gennemgangen af plotten. Alt for simpelt, alt for let og alt for lidt.

Før "normale" spillere, altså. Man kan selvfølgelig ikke vende om, hvis man går forkert - irriterende og urealistisk. Heller ikke den nyinkluderede arcade-version hjælper meget. Det er blevet dybere at få kortet at se, labyrinten er længere og guldet mere spredt, men gameplayet er det samme. Og TV-versionen plus 3 levels er altså ikke RET meget i dag.

Men det er vel nok? Bare målgruppen, altså alle Hugoisterne, er tilfredse. Og de er generelt ikke vant til computerspil. De vil se TV på computeren. Og det får de lov til.

AMIGA-versionen

Før 299 kr. får køberen et spil, der fylder 3 disketter og kræver mindst 1 MB. Hugo kan styres præcist både med joystick og numerisk tastatur. Og han ser ud netop som på TV, altså meget flot og lægger grafik. Langt det meste af lyden er også med. Kun meget få steder er der gået på kompromis med pixels og toner. Der skal dog skiftes disketter og loades en hel del indimellem. SilverRock Productions lover, at 3-4 MB skulle være nok til at undgå ventetider, men hvem har så meget RAM? På en 1MB

Kommentar fra lillesester: METTE, 12 år

"I starten var det meget sjovt, men i længden kan det naturligtvis blive kedeligt. Hugos bemærkninger er ikke så sjove, når man har hørt dem 200 gange. På 64'eren er ikke alle bemærkningerne med, og det er egentlig meget godt. Jeg kan dog bedst ikke at spille på Amigaen, fordi man kan spille med nummertastene, og fordi grafikken er meget bedre. Lyden er også bedre. Det er godt nok træls med ventetiden, men det er stadigvæk bedre end på 64'eren. Jeg kan godt klare TV-versionen, men der er jo også kun énbane. Arcadeversionen er alt for svær for mig. De kunne godt have lavet nogle mellemsvære baner."

maskine loades der (længe): Før spillet, ved indgangen, ved sporene, når sporene forlades, ved broen og ved slutscenen. Plus en masse punktventetider, når talen skal hentes ind. OK, der kan vælges "mindre grafik" i startmenuen, men selv her må man være indstillet på at skulle vente i over halvdelen af spilletiden.

COMMODORE 64

Denne version koster 349 kr. Den ret høje pris dækker over, at Hugo udelukkende kan fås på modul. Så passer han også i de nye C64-konsoller. Dette tiltag er absolut glimrende, idet spilleren helt slipper for lange ventetider, og mulige "LOAD ERROR" fra båndstationen. Det hele ligger i kapslen.

Grafikken er god, men en hel del scener er skåret ud. Vi ser ikke Hugoude foran minen, minevognen har ingen baggrund, og der er tilsyneladende bjerggubber bag alle dørene i slutkammeret. Skinnerne kan heller ikke ses, før man står på dem, hvilket nok vil forvirre de fleste.

Lyden er helt i orden. Effekter og nogle få lydsamples af god kvalitet. Hugo-stemmen kan ikke blive bedre i 8 bit. Problemet på 64'eren er helt klart de mange bugs og den usikre styring. Hugo kan ikke hoppe to gange lige efter hinanden. Og det dør han af til af. Nogen gange dør han også uden varsel. Og en sjælden gang dør han i begge sider af skærmen på én gang. Meget mere er der ikke at sige om 64'er-versionen.



GVP SERIES II - The ONLY SERIES II HardCard's

ND Lavpris - 8081521

Telefonen er åben mandag - fredag fra 9⁰⁰ til 17⁰⁰

Når du handler ved den autoriserede importør er du sikret:



GVP Series II A500 extern HD

GVP's nye HD8+ harddisk er en revolutionerende nyhed. Den fylder mindre og passer bedre til din A500 end nogen anden harddisk på markedet. Med indbygget 'mini-slot' til fremtidige udvidelser samt plads til 8 MB RAM er den det sikre valg. Leveres fra 40 - 100 MB. Pris 52 MB Quantum LPS: 6.495,-

Før du køber - grundig information



GVP Series II HardCard

Med introduktionen af SERIE II hardcard'en har GVP igen sat nye standarder. Med denne serie dækker vi ethvert behov for professionell expansion udstyr, fra 40 til 200 MB. Hardcard+RAM kortene har plads til 8 MB RAM samt harddisk på kortet.

Pris 52 MB Quantum LPS: 4.995,-

Når du køber - den rigtige pris



Ricoh 50 MB Harddisk

SyQuest'en har endelig fået en pålidelig afløser. Ricoh R5500 sikrer dig ubegrænset harddisk kapacitet. Den udskeftelige, hermetisk lukkede disk med en kapacitet på 50MB pr. plade, kan dække alle dine behov. Nu og i fremtiden. Access tid 28 ms.

Pris incl. 1 disk: 7.995,-

Efter købet - kvalificeret service



JX-100 Farve Scanner

ASDG's ScanLab 100 presser den sidste dråbe ud af JX-100. Med en oplosning på indtil 200DPI/18bit og et scanning areal på 10x16 cm er den særdeles velegnet til Video Presentation / DTP. Er du træt af video digitizere, er JX-100 farve scanneren sagen.

Pris incl. PC/Amiga software 7.295,-

GVP

Series II harddisk til Amiga 500

A500-HD+/20. u. RAM	4.995,-
A500-HD+/20 m. 2 MB RAM	5.995,-
A500-HD+/20 m. 8 MB RAM	12.995,-
A500-HD+/40. u. RAM	5.995,-
A500-HD+/40 m. 2 MB RAM	6.995,-
A500-HD+/40 m. 8 MB RAM	13.995,-
A500-HD+/52 Quantum LPS u. RAM	6.495,-
A500-HD+/52 m. 2 MB RAM	7.495,-
A500-HD+/52 m. 8 MB RAM	14.495,-
A500-HD+/100 Quantum LPS u. RAM	8.995,-
A500-HD+/100 m. 2 MB RAM	9.995,-
A500-HD+/100 m. 8 MB RAM	16.995,-

Series II HardCard u. plads til RAM

A2000-HC/0 SCSI ctrl.	1.595,-
A2000-HC/40 Fujitsu HD, 28 ms.	4.395,-
A2000-HC/520 Quantum HD, 12 ms.	4.595,-
A2000-HC/80 Seagate HD, 28 ms.	5.295,-
A2000-HC/1050 Quantum HD, 12 ms.	8.895,-

Series II HardCard m. plads til 8MB RAM

A2000-HC/0 SCSI ctrl.	2.195,-
A2000-HC/40 Fujitsu HD, 12 ms.	4.750,-
A2000-HC/520 Quantum HD, 12 ms.	4.995,-
A2000-HC/80 Seagate HD, 28 ms.	5.850,-
A2000-HC/1050 Quantum HD, 12 ms.	9.395,-

Series II RAM kort m. plads til 8MB RAM

A2000-RAM/0 8 MB kort	1.049,-
A2000-RAM/2 8 MB kort incl. 2MB	1.950,-
2 MB Fast RAM upgrade	1.500,-

JX-100 Farve Scanner

Scanner incl. ScanLab Software 7.295,-

IMPACT A3028/2

28 MHz acceleratorkort m. 2 MB RAM	10.995,-
A3028/2 med Quantum 40MB HD	13.995,-

SCSI enheder for IMPACT SCSI II

Ricoh R5500 50MB	7.995,-
WT-150 - 150 MB Tapestreamer	6.595,-

The Art Department
(Anmeldt i COMPUTER #1)

TAD Tilbud 595,-

Forlang **altid et års skriftlig fabriksgaranti** på din harddisk - **Din eneste sikkerhed for et kvalitetsprodukt!**

ND Lavpris - 80815211

Ring NU for bestilling eller GRATIS prisliste!

Vi betaler din opringning!

SECRET SERVICE

Vores hemmelige sider er pån y fyldt med tips og tricks til de sværeste og mest populære spil. Så check it out - måske er der også noget om det spil, DU netop nu sidder fast i...

WINGS OF FURY

Her er et virkelig effektivt tip til Amiga-versionen. Skriv "Colin was here" mens du spiller, og der åbner sig en række nye muligheder. Tryk "P" for et ekstra fly, "C" for at skifte våben og "M" for uendeligt antal våben.

OPERATION STEALTH

Herved lidt begynderhjælp fra en anonym læser:

Det første du gør, når du er landet i Santa Paragua, er at undersøge "coin return slot". Brug mønten i "coin slot", og gå ud på toilettet og ind ad den første dør. Undersøg avisens og læg mærke til, hvilket land de bliver forenet med. Åben tasken og tag "pen & passport". Tryk så på "calculator" og tag "unused passport". Brug det blanke pas i "opening", tryk på pilene indtil det rigtige land kommer frem, tryk på den røde knap, og luk så tasken igen. Du

har netop fremstillet et falskt pas, som du skal vise til tolderen i luft-havnen.

SHADOW OF THE BEAST II

De fleste er vel efterhånden blevet klar over, at man kan blive usårlig ved at spørge krigeren i starten om "Ten pints". Så her kommer i stedet nogle tips til selve spillet, med venlig hilsen fra Rasmus Wernersson i Gilleleje.

Man starter med at gå til venstre. Efter et stykke vej kommer man til en mand, der sidder på en traestub. Dræb den dæmon, der overfoder ham, og udspørge ham om "TRAPS". For at få lidt flere oplysninger kan man også spørge ham om de forskellige drager.

Et stykke længere nede skal man gå til venstre, der hvor rebet hænger. Den dæmon, der prøver at skære rebet over, skal dræbes straks! Fortsæt mod venstre. Når du har passeret diverse uhyrer og fælder, kommer du til en skræning, hvor store stenblokke gør din færdens usikker. Dræb dæmonen, og saml nøglen op.

Fortsæt mod venstre, og krav op ad tovet. Brug nøglen i døren, pas på den faldende stenblok, og hiv i den "switch" manden fortalte om (UPPER eller LOWER). Stil dig i buret, og du bliver hejset op på anden sal. Et tip til anden sal: Et sted hænger der en lyskrona i en kæde. Neden under sidder en dæmon og sover. Han skal dræbes, før han når at aktivere den øverste kontakt. Tænd den nederste kontakt (den styrer en lille bro et andet sted).

APPRENTICE

Vielen dank til Kristin Dødt fra Rainbow Arts for denne cheat til det tyske spilfirms seneste Amiga-hit:

Tryk F1 på titelskærmen, og et password vindue kommer frem. Du kan nu frit vælge, hvilken level du vil starte på. Det gøres efter følgende mønstre:

Level 1: ANNAAA

Level 2: ANNAAB

Level 3: ANNAAC

-Og så videre...

Fik du fat i sammenhængen? Hver af de 32 levels kan vælges med "ANNA" efterfulgt af AA - AZ, BA - BZ etc. Ku' det være nemmere?

POLICE QUEST II

Jan Rasmussen i Helsingør vinder et par spil til sin Amiga for bl.a. dette tip til det andet spil i Sierras populære strømmer-serie:

Passwords'ene til computeren finder du ved at læse de papirer, der ligger på captain Hall's skrivebord.

Når du dykker, kan du i den venstre skærm finde den kniv, som visnet i faengslet talte om (cirka i midten af skærmen). I den midterste skærm kan du ved stenene i midten af billedet finde den dødes politiskilt.

I flyet skal du, når stewardessen rører sig løs, rejse dig op og skyde flykøreren (du skal selv-følgelig også skyde den anden, når han kommer tilbage fra cockpitten). Gå hen til den maskerede kører og kik i hans jakkelommer. Check også den andens turban.

Bomben ligger i "towel dispenser" på toilettet, og du kan usikrædigere den ved at gøre som følger: Cut yellow wire, cut blue wire, cut purple wire, connect yellow wire, cut white wire, cut yellow wire.

Når du kommer til kontrolrummet i kloakken, skal du gå hen til Marie og bede hende om at "keep quiet", hvorpå du befrier hende. Når du hører Bains komme, skal du sørge for, at der er mindst to skud tilbage i pistolen. Træk den, og gem dig bag røret til venstre, med pistolen pegende mod centrum af rummet. Det er nu kun et spørgsmål om at skyde Bains. Du skal ramme ham mindst to gange, før han dør - du dør selv efter tre skud.

LOOM

Prøv at væve nogle af trælleformularerne bagfra. Du kan finde følgende 16 drafts: Transcendens, Åbne, Farve, Tømme, Nattesyn, Strå til guld, Snoning, Usynlighed, Slibe, Rædsel, Sove, Helbredelse,

Spejbilleder, Tøshed, Sønderrivel-se, Ugore.

De tre sidstnævnte formularer læres og bruges ikke før hen mod slutningen. Vær meget opmærksom (ellers kig på væven). Tømme- og sove-formularerne er ikke strengt nødvendige. Kig i den første og den tredje af de tre krystal-sfærer for at komme videre i spillet. Bonus-scenen i expert mode kommer efter kig på den tredje sfære. Hvis du er gået i stå, så prøv at gå hen til et andet sted/rum.

Kig også på billederne og forklaringerne i "Book of Patterns". Hvilket nattedyr bor hvor? Hvad tæller man for at falde i sovn? Hvilkens overflade viser dig selv? Når ingen støjer, kan selv den skarpeste blive døv! Når and og krop ikke er adskilt virker helbredeelse! Og sidst men ikke mindst: Den vise lytter til andres, især dragers, tale (og sig selv)!

Tak til Henrik D. Sørensen i Ålestrup for disse meget kryptiske tips...

MEAN STREETS

Nyder du cyberpunk atmosfæren i dette fantastiske spil fra US. Gold? Men er du samtidig frustreret over, at din efterforskning ikke rigtig kommer nogen vegne? Her er en oversigt over, hvor du finder nogle af de personer, der har værdifulde informationer:

Sandra Larson: 4599

Sylvia Linsky: 4421

Steve Clements: 4680

Sonny Fletcher: 5170

Peter Dull: 4674

Bash Dagot: 4657

Ron Meat: 4525

Wanda Peck: 4621

J St Gideon: 3891

Frank Schlimming: 4650

Robert Knott: 0332

Smiley Monroe: 3615

Aaron Sternwood: 0439

Delores Lightbody: 4920

Arnold Dweeb: 4610

Tom Griffith: 4590

Della Lang: 2111

Jim Slade: 4927

Bazil Mallory: 2713

WARHEAD

Tak til Morten Plass for disse tips til de erfaringsmæssigt sværeste problemer i dette udfordrende spil.

Ved landing på "SOILBASEN" er det klogt at flyve så tæt som muligt på den underste "NAV-marker" for derefter at centrale på basen ved at trykke knap "2". Vent til dit rumskib har centreret og tryk derefter på tast "3". Skibet vil nu let elegent lande.

Ved nogle missioner er det nødvendigt at vente på eventuelle "farer" (Aliens etc!). Denne ventetid kan for den glade spilfreak blive lidt enerverende, men ved at fjerne sigtekornet og våbensta-

✉ tus'en kan man få tiden til at løbe hurtigere. Ja, underligt men sandt...

Den sværreste mission i dette spil er (ifølge min og mange andres mening) at komme af med den grumme allen - alias "THE BEZERKER". Når han først er blevet provokeret, begynder han at jagte dig rundt i solsystemerne. Det er muligt at slippe af med ham med almindelig vold og magt, men hvis du lokker den hen til stjernen ved navn "CH-010", vil han blive opslagt af det sorte hul (JAAAAAA!). Og derfa burde det ikke være noget problem at gennemføre spillet (tror jeg).

CURSE OF RA

Programmøren af dette egyptologiske puzzle-spil er åbenbart meget optaget af horror/fantasy-genren (hvem er ikke det?). Her er under alle omstændigheder koderne til de første ti levels:

Level 0: WOBBLER
Level 1: YIG
Level 2: CTHULHU
Level 3: LOVECRAFT
Level 4: TOMMYKNOCKERS
Level 5: WATCHERS
Level 6: MIDGARD
Level 7: UNICORN
Level 8: ISIS
Level 9: TOLKIEN
Level 10: KAZGOROTH

FLOOD

I forrige nummer bragte vi en række koder til dette udmaerkede platformspil. Det kunne vi godt have sparet os, for den eneste kode, du behøver kende er i virkeligheden: "SOAP".

OOPS UP

Søren Juulsgaard i Esbjerg har sammen med sin lillebror spillet sig igennem samtlige levels i dette underholdende spil. Han har sendt os 100 koder - vi bringer et udsnit:

Level 10: D046
Level 15: WAQD
Level 20: DK49
Level 25: XPE4
Level 30: 10F4
Level 35: DK39
Level 40: 467H
Level 45: VE96
Level 50: S04L
Level 55: PW04
Level 60: MC90
Level 65: TRP2
Level 70: FUK0
Level 75: JUG8
Level 80: EB01
Level 85: ER7E
Level 90: A234
Level 95: C5J0
Level 100: 4799

THE IMMORTAL

Robert Christiansen i Kolding er kommet langt i dette nye fantasy-spil fra Electronic Arts, og takket være ham kan du nu komme lige

så langt. Robert har lovet også at sende løsningen til de sidste båner, når han gennemfører dem. Foreløbig sender vi ham en paen bunké spill!

LEVEL 2:

Tag rubinen og undersøg skelettet. Tag kniven, men lad være med at undersøge det grønne stads. Gå så gennem syddøren. Ignorer dværgen, gå gennem syd-døren, og slagt trolden. Fortsæt gennem rummet, og gå ud af nord-døren.

Gå nord indtil du møder the will 'o wisps. Læs "charm" scrollen, og de er nu dine tro følgesvende. Gå gennem nord-døren, men pas på - der er to goblin'er her, som naturligvis må dø! Den ene bærer en pose med stov. Bag nord-døren er yderligere to vagter, men hvis du læser "charm" scrollen en gang til, angriber the will 'o wisps goblin'erne.

Nu er der kun goblin kongen tilbage her. Han klæres således: Gå hen til høet, og drop "spores". LØB nu ud af døren, vent et øjeblik, og kom så ind igen. Gå hen til den doende konge, giv ham lidt vand, og han vil afsløre, hvordan du kommer til næste level.

Gå nu tilbage til hvor du mødte the will 'o wisps, og tag stenen der ligger der. Drej mod øst - der er en sælger, som vil sælge dig en øle. Hvis du smarer den på stovlerne, bliver du usærlig over for slimet, men kun i en begrænset periode. Lad være med at falde for hans første tilbud, vent til han kommer med en lavere pris.

Brug ølen, gå øst, gå syd, gå hen til dværgen og kast støvet op i luften. Han er nu villig til at give dig en rubin. Gå igennem anden dør mod nord, og følg gangen til du støder på næste dør. Vent til slimet er lige under dig, og drop stenen, du fandt. Den bliver nu til din tredje rubin. Gå gennem døren, og placer stenene fra venstre mod højre som følger: i højre hul, i venstre hul, og i midten.

LEVEL 3:

Gå ned af stigen mod øst. Her er en kiste. Åben den og tag guldet og fireballs. Gå op igen, og ned af den anden stige. Forbered de to fireballs, og skyd den goblin, der er længst mod vest. Undersøg ham og tag "protein ring". Tag også flasken i hjørnet. Gå ned ad stigen, tag ringen på og tag alt, hvad der er i kisten. Gå nu helt tilbage til stedet, hvor du fandt fireballs, og skyd den goblin, der er længst mod vest. Tag hans kniv og gå gennem øst-døren. Hallo, er han ikke død???

Der sidder goblin kongen (jeg håber du gav ham vand på level 1). Gå op ad stigen, find frem til rubinen (gå vest og derpå syd) og

find derefter stigen mod nordvest. Når du er kommet ned ad stigen, kast da kniven, og slagt så den vindende trold. Tag en hvilken som helst dør. Her må kæmpes mod to trold, men det er det værd, for der ligger en "potions of magic strength", som du selvligelig skyder at glype i dig.

Inde bag døren mod vest er der nok en trold, som må besejres. Man hvad er nu det? Et symbol i gulvet, som skittevis spyer rød og lilla ild op i en søje... Vent til sjøen bliver lilla, gå så ind i den, og drop rubinen ned i det hul. Flammen kommer fra. Du bliver nu teleporteret hen til udgangen, og så er det bare at kavle ned ad stigen - så står du på 4. level.

Løsningen fortsættes i næste nummer!

MURDER

Start altid med at spørge personalet om alle rummene. Så får du at vide, hvilke personer, der har været i nærheden af gemingstedet på det kritiske tidspunkt. Spør så en af gæsterne om disse personers indbyrdes personlige forhold til den myrdede og til hinanden. Det skulle give dig nogle spor at gå efter.

Finder du en mistænkt, så vent til han/hun stiller noget fra sig. Tag et fingeraftryk, og sammenligne med aftrykkene på mordvæbnet.

HERO'S QUEST

Fler Sierra-tips fra den ædle eventyrer, Jan Rasmussen i Helsingør. Hvis du har mødt Dryad og har problemer med at finde de ting, hun beder dig om, så læs videre!

"Flying water" finder du ved vandfaldet, men du skal medbringe en flaske til at samle det op med. Den kan købes i "Dry Goods".

"Magic acorn" får du af Dryad selv.

"Fairy dust" får du, hvis du går hen til svampene om hatten. Også her får du brug for en flaske.

"Green fur" får du, hvis du snækker lidt med meeps'ene, der bor i den vestlige ende af skoven.

"Flowers from Erana's peace" finder du (sjovt nok) ved Erana's peace.

I Dry Goods kan man købe våben, skjolde, mad, rationer, flasker etc. Thief's Guild finder du ved at snake med Sneak i den lille blinddyde om natten. Husk at lave tegnet, så han kan se du er en tv. Når du har fået password'et ("antwerp"), går du ind på baren, og siger det til den store "goon".

MIDNIGHT RESISTANCE

I ligestillingens navn bringer vi her cheats til både Amiga- og C64-versionen:

AMIGA: Skriv "ITSEASYWHENYOUKNOWHOW" på titelskærmen.

C64: Skriv "SIAMESE" på titelskærmen.

F-29 RETALIATOR

Lad være med at skrive dit eget navn, når computeren beder om det. Med mindre du da tilfældigvis hedder CIARAN. I så fald kommer du nemlig ikke til at mangle væben...

TIP OG VIND

Alle der får deres tips trykt her i "Secret Service" deltager i den månedlige konkurrence om masser af nye spil. Jo flere tips du sender, jo større er chancen for at DU bliver en af de heldige. Og husk så at nævne, hvilken computer du har!

Send dine opdagelser til:
Secret Service
Det Nye Computer
St. Kongensgade 72
1264 København K.

INGEN TELEFON-HELPLINE!

Ja, desværre må vi nedlægge den ellers utroligt populære eventyrhelpline, hvor alle abonnenter kunne ringe ind og få direkte hjælp over telefonen. Det skyldes at folkene bag telefonerne går i skole(l), og skal prøve på at få overstået diverse eksamer. Derfor har de simpelthen ikke tid til samtidigt at have Danmarks mest populære telefonlinie efter 0059.

Dog regner vi med at kunne genåbne vores helpline om ca. 6 måneder. Indtil da må du ty til Secret Service og/eller Læsermarked, hvis du "sitter" fast.

star

Alle starprintere leveres med kabel, dansk manual, farvebånd.

STAR LC-20	180 tegn pr. sekund	1.995,-
STAR LC-10	144 tegn pr. sekund	1.695,-
STAR LC-10 Colour	2.495,-	
STAR LC-200 Colour	225 tegn	2.995,-
STAR LC-24-10	2.995,-	
STAR LC-24-200	24 nåle	3.495,-
STAR LC-24-200 Colour	3.995,-	
CANON BJ-100 Jet Ink (utrolig flot skrift)	4.264,-	
Aktsfeder til alle LC printer fra	1.090,-	
Parallel Interface til NL-10 Incl. kabel	1.695,-	
Farvebånd til alle STAR modeller. (God pris)	ring!!!	
Commodore MPS1550 colour, ny model	2.495,-	
Commodore MPS 1230	1.695,-	

Vi yder 2 års garanti på

STAR LC-20 samt LC-200 serien.

A590 - fremtidens**Harddisk til Amiga 500**

A590 består af en Epson slimline 3,5" 20Mb Hardisk på 80 ms, SCSI interface med plads op til 2Mb RAM i indbyggede sokler. Ydermere har A590 også indbygget en DMA-controller der får overforstørrelshastigheden op på 2,4Mb/sek.

Et fordelagtigt valg til din A500.

3995,-**HUSK AT...**

...Banzhaf gør dig altid
de bedste priser
- ring og hør den bedste pris
på netop dit ønske!!!

Disketter

Vi importerer selv alle disketter direkte fra fabrikkerne - derfor de lave priser.
Kvaliteten er garantieret høj, derfor giver vi 100% garanti. Vi har alle KAO + 3M mærkeværter på lager.

Varenavn

5,25" DSDD mærkev. fra	2,95
3,50" MF2DD	5,50
3,50" MF2DD SONY NN	6,50
3,50" MF2DD KAO NN	6,95
3,50" MF2DD KAO	11,95
Diskbox m. lås til 100 stk.	84,00
Rensedisketter fra	49,00

Commodore Amiga 500**+ PHILIPS farveskærm**

CM 8833-II incl. kabel, 3 spil og Joystick.

Kæmpetilbud

Nu Kun:

6.695,-

...også tilbud på andre pakkeløsninger!

Månedens super-tilbud

100 stk. 3,5"
disk til Amiga
kun kr. 399,-

Banzhaf har alt til din Commodore - og særdeles gode priser!

MaxiMem ram**...den ægte
ramudvidelse!!!**Ramudvidelsen der
meget let kan udvides til
en formfulgt penge.Plads med nu 2,5Mb intern
ram, eller 1Mb Chip-Ram og
1,5 Fast-Ram

MaxiMem 1,8 Mb, 512 Kb monteret kr.	995,-
1,8 Mb monteret kr.: incl. Gary adapt.	2195,-
Gary eller CPU adapter	348,-
512 Kb (det lille kort) m/afbryder	595,-
512 Kb ram, med afbryder, ur, og batteri, back-up	695,-
512 Kb ram til MaxiMem + A590 Hardisk	395,-
8 Mb ramkort til A-2000 m/ 2Mb monteret	2495,-

Diverse

Interword tekstdbehandling (DK)	895,-
Philips farvermonitor CM 8333 II til Amiga	2395,-
Multiplykercabel	1248,-
Joystick fra	99,-
Joystick m/auto-Fire	199,-
Formstøbt stovlåg til A500	99,-
Kickstartomskifter	295,-
Kickstart ROM 1,2 eller 1,3	250,-
Workbench sat 1,3	238,-
Mousematte fra	69,-
Bootselector (DF 0 - DF 1)	148,-
Rejsebox til 10 disketter fra	39,-
Modem 2400 Baud med software	1695,-
Action Replay ver. 2, med dansk manual	1195,-
Alcottini Soundsampler	795,-
Creative Sound Systems - sampler	895,-
Smart Sound - sampler	398,-
Mousemaster	398,-
Amigaboger på dansk eller engelsk	fra 198,-
4 playerkabel til Kick off 2	298,-
Philips TV tuner (se fjernsyn på CM8833	995,-
Action Replay 2 til Amiga 2000	1295,-
Joystick Rat til bil- og flysimulator	595,-
Spil til Amiga	fra 99,-

Amiga 2000**+ udstyr til 1/2 pris!!!**

*Gældende for alle der er igang med en videregående uddannelse.

Husk, at medbringe dit studiekort

Ring og hør nærmere!!!

Amiga drev

3,5" SENATOR eller Master 3A-1	995,-
Med afbryder, bus, støvklap og 70 cm. kabel. Meget hurtig accessid.	
3,5" drev, til A2000	1095,-
3,5" Golden image drev m/ display	1195,-
5,25" drev 40/80	1295,-
5,25" Master 5A-1, (incl. strømforsyning) + 40/80 sporomskifter	1695,-

BANZHAF**datamedier a/s****HUSK AT...**

...Banzhaf sælger også
på postordre - Ring eller
Fax, din ordre - og vi
vil lev. din bestilling
inden 48 timer!

Ny smart Amigamus! - den bedste mus! ifølge stor-testen i Computer nr. 5-90

JIN-MOUSE er navnet på denne "nye" og meget præcise mus til din Amiga.

Den har holdbare microswitches og en oplosning, der svarer til ca. 290 DPI, hvilket betyder, at du ikke skal bevæge musen så langt som hidtil.

Leveres med en smart mus-måtte.

**kun:
295,-**

"Optisk" mus i høj kvalitet med specielmåtte

En utrolig præcis mus uden kugle. Holder væsentlig længere end en almindelig med kugle.

Anbefales hvis man bruger computeren til andet og mere end... En leg... Specieltilbud for: 895,-

Nu kun 595,-

**Før
895,-
Nu
595,-**

Vi leverer til hele Norden. Levering inden 48 timer i DK. Priser er incl moms. Forbehold for prisændringer og trykfejl.

Tlf.: 45934411
Fax: 45934407

Lyngby Torv 10 · 2800 Lyngby. Giro 7 52 51 33

ABSOLUT AMIGA

AMIGA 2000



OBS! NY PRIS!!!

AMIGA 2000 11995,-

TILBEHØR TIL AMIGA 2000

3.5" DISKETTEDREV	1195,-
XT-KIT	3175,-
AT-KIT	6650,-
INTERN GENLOCK	2435,-
20 MB HARDDISK	3875,-
40 MB HARDDISK	6100,-
2 MB RAM-KORT	2665,-
8 MB RAM-KORT	6785,-
68020 ACC. KORT	9760,-
68030 ACC. KORT	10980,-

MONITORER

COMMODORE 1084S	2995,-
PHILIPS 8833-II	2895,-
PHILIPS MONOCROME	1095,-

PRINTERE

STAR LC10 COLOUR	2695,-
STAR LC 20	1995,-
STAR LC 24-10	3295,-
STAR LC 24-200	4495,-
STAR LC 24-200C	4875,-
STAR LC 200 COLOUR	3495,-

MATRIX PRINTERE LEVERES MED DK MA-
NUAL+KABEL

STAR LASER LS-8II
DEN NYE! 8 SIDER/MIN
OG 1 MB RAM 12195,-

NYHED!

Star printerer nu med 2 års garanti.

CITIZEN 120D 1995,-
FUJITSU SP320Q 4870,-
OLYMPIA ESW 1000 2995,-
MPS 1230 1695,-
MPS 1500 2595,-

JOYSTICKS

THE ARCADE 260,-
THE ARCADE TURBO 340,-
THE BOSS 199,-
RED BALL 329,-
SUPER THREE WAY 395,-
SUPER PRO AUTOFIRE 295,-

NASHUA DISKBOX

12 stk. 5,25" DS DD-
disketter
1 stk. rensediskete
1 stk. filtpen

TILBUD!! 110,-

DISKDREV

CUMANA 3,5" DISKDREV
TÆND/SLUK & BUS 995,-
CUMANA 5,25" DISKDREV
TÆND/SLUK & BUS 1595,-
COMMODORE SLIMLINE 3,5"
DISKDREV 1395,-

DISKETTER

3,5 NO NAME 129,-
5,25 NO NAME 79,-
BASF 3,5 169,-
BASF 5,25 98,-

ESSELTE 3,5 169,-
ESSELTE 5,25 98,-

HØR PÅ 100 STK. PRISER!!

A590 HARDDISK

COMMODORE A590
20MB, MED MULIGHED FOR
2 MB RAM UDV 4295,-
RAM PR. STK. 512KB 395,-

STARTER KIT

AMIGA 500
KINDWORDS 2.0, FUSION PAINT,
KICK OFF 1, F18 INTERCEPTOR,
INDY ACTION GAME 4495,-

INDSTIKSKORT A500

EPROMMBRÆNDER 1595,-
EPROMMKORT 1 MB 695,-
EPROMMBANK 1495,-
DMA-PORT KABEL 495,-
DMA-PORT FORLÆNGER 195,-
DMA-PORT EXPANDER 585,-
NORDIC POWER CART 1195,-
ACTION REPLAY 1195,-
COMMODORE A501 995,-
REX 512KB RAM UDV 695,-
MAXIMEM 512KB UDV 1195,-
GARY ADAPTOR 348,-
CPU ADAPTOR 398,-
RAM KREDSE 512KB 395,-

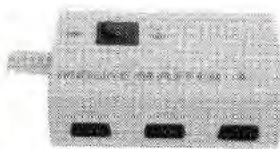
MUSIK & LYD

DATEL SOUND SAMPLER 1495,-
AMITECH SAMPLER 795,-
DATEL MIDI INTERFACE 695,-
ALCOTINI SOUND SAMPLER . 795,-
CREATIVE SOUND SAMPLER 849,-
PRO SOUND DESIGNER..... 1285,-
INTERSOUND 895,-

DIVERSE TILBEHØR

AMIGA TV MODULATOR 295,-
MUSSEMÄTTER 78,-

MOUSEMASTER



MOUSEMASTER	
JOYSTICK/MUS OMSKIFTER ..	395,-
MULTI PLAYER KABEL	225,-
A10 STEREO HØJTALERE TIL ALLE AMIGA MODELLER	385,-
STØVLÅG TIL A500	150,-
DISKBOX 3.5 80 STK.....	110,-

PHILIPS TV-TUNER



PHILIPS TV-TUNER.....	995,-
BOOT SELECTOR.....	98,-
KICKSTART OMSKIFTER	295,-
DISKBOX 5,25" ELLER 3,5"	110,-
ESSELTE DISKETTEBOX 3,5"	
60 STK.....	195,-
ESSELTE DISKETTEBOX 5,25	
60 STK.....	150,-

AMIGA 500 HUGO PAKKE

- AMIGA 500
- A 501 RAM UDVIDELSE
- SPILLET HUGO
- 5 SJOVE SPIL

4995,-

JULETILBUD!!



BRUGERPRO- GRAMMER

INTERWORD	895,-
INTERSPREAD	895,-
HAICALC	395,-
THE WORKS	995,-
DISKMASTER	545,-
WORDPERFECT 4.1	1995,-
ECXELLENCE.....	3495,-
SUPERBASE PERSONAL DK	995,-
AMIGA BUDGET	595,-
AMIGA TIPS	995,-
AMIGA LOTTO	695,-

PROGRAM- MERINGSSPROG

AMIGA COMAL	995,-
INTERASM	895,-
LATTICE C 5.5	2995,-

KOMMUNIKATION

TELEDATA PAKKE

Datacom 2400 baud modem
AMIGA Prestel program
Teledata abonnement..... 1885,-

TORNADO 2400B MODEM	2295,-
MINI MODEM 1600	1695,-
ONLINE KOMM. PRG.	1195,-

VIDEO/GRAFIK

FLATBED SCANNER.....	5995,-
HÄNDSCANNER.....	2995,-
VIDEON 3.0.....	4295,-
DELUXE PAINT III.....	895,-
DIGI PAINT	795,-
DIGI PAINT 3.0.....	1595,-

DIGI VIEW 3.0	1995,-
DIGI VEIW 4.0	2495,-
PHOTON PAINT 2	695,-
TV TEKST	1595,-
TV SHOW	1295,-
PRO VIDEO PLUS	3995,-
PROFESSIONEL PAGE 1.3....	2495,-
PROFESSIONEL DRAW 2.0 ...	1995,-

AMIGA 500 PC XT-KIT

TILBUD

Indstikskort med:
8MHz Clokfrequence •
512Kb Ram i Amiga mode
700Kb Ram i PC mode Dos
4.01 med SHELL

TILBUD!! 3995,-



Besøg også
vores nye
Creative Center.

Istedgade 110

POSTORDRE

Vores telefon svarer
hele døgnet

Alle priser er inkl. moms

BEIAFON

Istedgade 79 · 1650 København V
Tlf. 31 31 02 73 · Fax 31 24 19 50

Med (64'eren)



Siden stenaldermanden for første gang slog to sten mod hinanden, har mennesket været vild med musik. Man har mange eksempler på mennesker, der har viet deres liv til at sætte noder sammen på smukke, flotte, frække og funky måder, der kan medføre verdensberømmelse. Det lyder da meget godt ikke? DU kan blive en af dem med "Advanced Music Studio", der ikke hedder sådan for ingenting. Med det i maskinen bliver din computer forvandlet til en kreativ legeplads, hvor du bestemmer legens type, slags og omfang. Men nu er du sikkertræt af min snak. Du vil igang med det samme, så lad os åbne for et overflodighedshorn, der få dig med på noderne...

En pakkeløsning

Selvom AMS måske ikke er det eneste system af sin slags, så er det hvert fald en af de mest kompakte. Når dine musikalske fingre åbner det lille stykke tape, der holder sammen på højlydighederne, springer kabler, cartridge, diskette, manual og andet guf op i hovedet på dig. Her er alt hvad du skal bruge for at kunne slutte dit MIDI-instrument til 64'eren og få en masse sjov ud af det!

Og så er det beskyttet - med

LensLok! Skærmen viser nogle tegn, som du skal afkode gennem en grim plasticlinse, der skal stirres LIGE ind i. Det tager mig ca. 4 forsøg og en mindre hovedpine hver gang jeg skal igennem denne kedsommelige procedure - ikke for fol med briller.

Selve programmet diskriminerer nu hverken folk med briller eller andre fysiske finesser. Det hele er opbygget af menuer, som selv folk med manglende sans for musik skulle kunne finde ud af. Hovedmenuen lokker med 6 punkter:

EDITOR

Det er her, du skal skrive serenederne til din elskede, eller fødselsdagssangen til lillebror! Du bliver udstyret med nodepapir, alle de noder du kunne få lyst til at bruge, de tre lydkanaler og en god sjæl hukommelse. Hvad kan du få ud af det? Formentlig ikke smøring.

Det hele fungerer næsten som et tekstbehandlingsanlæg. Du kan skrive noder i alle tre stemmer, spille dem samtidig eller hver for sig, bestemme noder, takter, tonearter o.s.v., redigere mesterstykket, og endda anvende makroer!

Noder kan indsættes, fjernes og kopieres. Men du har ikke muligheder for at sætte to noder under hinanden i den samme stem-

me. Hvis du derfor skal spille en C-akkord, må du bruge alle tre stemmer - og det er for meget. Det kan gøre musikken lidt simpel at høre på, men hvis man udnytter, at man kan skifte instrumenter mellem to noder, kan man camouflere det himmeligt godt. Det står dig også fri for at sætte filter på bestemte noder, ændre oktaverne og bruge en notepad(!) til at afprøve en ide, før du klipper den ind i dit stykke. En programdel med absolut professionelle tilbud - maskinen har bare lidt svært ved at følge med.

KEYBOARD

Hvis du synes, at du havde svært ved at forstå musiksproget i ovenstående, så er den her del for dig. Du får et almindeligt, konventionelt keyboard til din rådighed, og bruger så tastaturet til at spille med. Det er ikke mere advancearet end et almindeligt klaver, og hvis du bliver forskrækket over Editorens mange muligheder, kan du bare indspille musikken på dit keyboard. Et tryk på RECORD-knappen og du er på. En metronom med variabel hastighed hjælper dig med at holde de gode takter, og alt hvad du spiller vil nu blive optaget. Skulle du komme til at ramme en node, der var lidt for

"blue", kan du altid ændre den i førstnævnte del. Her skal det lig nævnes, at tasterne er underlige, hvis man er vant til at spille på rigtige tangenter. Derfor er det en stor fordel, hvis man har et keyboard-overlay, der kan lægges over tastaturet.

SYNTHESISER

Det lyder ret prangende, og det er det også - til en vis grad. Det er her, at du skal skabe selv lydene, som du kan bruge på i en af de ovenstående programdeler. "Fedt" tænker du, "nu kan jeg spille trompet på min 64'er!" Lidt mindre må nok gøre det, men mulighederne er mange.

Hvert instrument er udtrykt ved en kurve, hvor du skal ændre de forskellige hældninger. Ved at variere Attack, Decay, Sustain og Release kan du ændre lydbilledet, til du har det instrument, du skal bruge til dit nyeste hit. Skal det pudses lidt af, kan det gøres ved at ændre instrumentets filtre og bølgeform, pitch, sweep pitch og en masse andre faktorer, som ingen nogensinde ville have drømt om kunne presses ned i en 8-bit computer. Bare rolig, JEG ved heller ikke, hvad det betyder alt sammen! Men har man check på de dele af musikken, er der i hvert

På Noderne

I vores revival-serie med ting til den go'e gamle brødkasse, er vi nu nået til intet mindre end et MIDI-system til C-64. Med AMS sluttet til din maskine, har du muligheden for at gå Martin Galway, Rob Hubbard og de andre musikmagikere i beddene.

Af Christian Sparrevohn

fald meget at hente. Det lykkedes mig tilfældigt at lave en effekt, der lød som en brølende ko. Den kunne jeg bruge til min ko-serenade i muf-dur!

MIDI

Det er først nu, at det bliver interessant! Man kan sagtens bruge programmet uden at anvende denne del, men det svarer til ikke at bruge spolefunktionen på sin båndoptager!

Hvis du har et keyboard med MIDI-interface liggende i et hjørne, så find det frem og slut det til din computer, og ingenting vil være som før!

Med denne del kan du få din 64'et til at fungere som en avanceret 6-spors båndoptager. Hvis du spiller på dit keyboard kan blive skrevet om til noder, gemmes på diskette og gennemgå alle de ændringer, som du før har hørt om. Nok kan du kun gemme tre spor ad gangen, men der er mulighed for at spille alle seks på en gang - gennem keyboardet. Mulighederne er uendelige - du kan hente bidder fra ting du har lavet i Editor'en og klistre dem ind i større sammenhænge og du kan afprude dit meghabit til det lyder som DU vil have det. Når du er færdig, kan du køre det igennem et...

PRINTER MODULE

Hvis du een gang har prøvet at skulle skrive noder i hånden, ved du hvor god denne feature er. Her er der mulighed for at få hele nummeret printet ud - og ovenikobet skrevet tekster på. Programmet prøver selv til en vis grad at fordele teksten, så det passer til teksterne - og det lykkes faktisk de fleste gange. Eneste ulempe er, at ikke alle printerne vil være kompatible - min var det f.eks. ikke, og nu står jeg med et ark papir, der er svært sort og et farvebånd uden farve. Nogen, der er interesseret?

LINKER

Lad os nu forestille os, at du har lavet et stinkende hit. Nu vil du måske lave en Maxi-udgave af det, og finder så ud af, at du ikke har memory nok til det. Hvad gør en ulykkelig komponist så? Han bruger sin Linker, der kan kæde hele 26 stykker musik sammen. Hver af de mange filer bliver spillet nojagtig som den er komponeret, og når først man har lært computeren hvilken rækkefølge musikken skal spilles i, er der ingen slinger i velsen. Det skulle da lige være, at musikken ikke spiller uafbrudt, men må slukke for lyden,

mens der hentes et nyt stykke musik.

Under dette punkt vil jeg lige nævne det fantastiske udbud af filer, man kan lave med AMS. Faktisk findes der 6 forskellige slags, hver med deres præfix, så man kan holde rede i de mange forskellige. Skulle der blive behov for at bruge nogen af dem i andre sammenhænge, er der som oftest mulighed for at konvertere dem over til den ønskede form. Jo, der er tænkt på det hele.

LET'S GET FUNKY...

Ja, efter denne gennemgang af alle dine muligheder, er du sikkert helt vild for at komme i gang med at lave et eget party-mega-monster-midi-mix. Og så er det selvfølgelig farveligt, at jeg drypper målurt i bægeret. Men selv nodetræser vokser ikke ind i himlen, og der er der også problemer forbundet med AMS. Det er et ambitøst produkt. End ikke i mine vildeste fantasier (og DE er vildet!) kunne jeg forestille mig, at et musikprogram til 64'eren ville byde på så mange muligheder. Selv efter at have leget med AMS i et par uger, har jeg ikke nået til bunds i alle de forskellige menuer, der giver mulighed for snart sagt hvad som

helst. Måske kunne man sige, at det ikke så meget er i programmet, at fejlene ligger.

Nej, det er snarere computeren, der kan have svært ved at følge med. Hver af programmets dele er fremragende, og de hænger fantastisk godt sammen, men kun tre stemmer er ikke meget, når de kun kan spille een node ad gangen.

Stiller du dog ikke så store krav, at det kan slå dig ud, skal du lige vide, at det kræver et rimeligt stort kendskab til musik og noder, for du kan få noget rigtig qualimusic ud af det. Programmet giver dig mulighederne for at udfolde sig særdeles kreativt - men det skriver ikke musikken for dig!

Skræmmer disse ting dig dig imidlertid ikke (og det bør de ikke!), burde du tage og besøge din lokale computershop. Verden er nu bedre med musik til - specielt hvis det er ens egen.

Fakta:
Advanced Music
Studio,
pris 995,-
Betafon, tlf: 3131 0273

Intuition - 2

Så er vores Intuition-kursus stærkt tilbage. Her lærer du at designe dine egne vinduer - i ren assembler.



Af Sune Trudslev

Denne del af Intuition-kurset manglede program-eksemplet, men det roder vi bod på denne gang. Denne gang skal du lære hvordan du åbner et vindue på workbenchskærmen eller på din egen skærm.

Åbning af en skærm

Hvis du skal åbne et vindue, skal du først undersøge om det har håndtag eller hasper... ha ha, spøg til side:

At åbne et vindue et en simpel operation, den hedder "OpenWindow", og kræver kun en parameter, nemlig en pointer på en vindue-definitionstabell. Denne pointer overgives i a0.

Vindue-definitionstabellen

De 4 første tal (WORDS) i tabellen er x- og y-position, herefter følger bredden og højden af vinduet.

WIN_DEFS: dc.w 0,12 ;X,Y position
dc.w 640,244 ;Bredde,Højde

Herefter følger to BYTES, med vinduets farven og bagbagen, de angiver hvilke farver skriften og borderen (kanten) skal have.

dc.b 0,1 ;Farve FRONT, BACK

Det tal (LONG) som følger, fortæller intuition, hvad du vil have vinduet til at reagere på. Her reagerer vinduet på (se, fig. 1), at vinduet bliver lukket, en disk bliver taget ud eller bliver sat i drevet. (dvs. at du får besked fra intuition hvis en af disse ting sker)

dc.l \$18200 ;IDCMP

Det næste tal (LONG) er vinduets flag, det fortæller hvordan du vil have vinduet til at se ud (se fig. 2). I dette tilfælde er vinduet aktivt når det åbnes, og det har alle system-gadgets

(luk vinduet, vindue bagud, vindue frem og vindue størrelse)

dc.l \$100f ;Flags

Det efterfølgende LONGWORD, bruges hvis man vil have brugerdefinerede gadgets, men da jeg først gennemgår dette i del 4, skal dette bare sættes til nul.

dc.l 0 ;Gadgets

Det næste LONGWORD, forklarer jeg om i del 3, når jeg fortæller om menuer. Så det skal også sættes til nul.

dc.l 0 ;Checkmark

Og så et LONGWORD som peger på vinduets titel. (eller nul hvis man ikke ønsker nogen titel)

dc.l WIN_TITLE ;Titel

Hvis man ønsker at åbne et vindue på sin egen skærm, skal det næste LÖNGWORD være nul. I dette longword skal man lægge det longword, som man får tilbage når man åbner skærmen. Dvs. at vi først kan lægge det ned i tabellen, når skærmen er åbnet.

WIN_SCR: dc.l 0 ;SCR Handle

Det næste LONGWORD et en pointer på superbimap, men det skal vi ikke have, så vi skriver bare nul.

dc.l 0 ;BITMAP

Her efter følger min/max størrelsen af vinduet, når det bliver size'et af brugeren:

dc.w 150,50,640,256 ;MINW,MINH,MAXW,MAXH

Hvis vi vil have vinduet åbnet på vores egen skærm, skal dette WORD være 15. Hvis vi vil åbne

programmets.). I GETMSG rutinen bliver beskedens værdi (se fig. 1) lagt over i d6. Vi kan nu behandle den besked, som det passer os.

For at finde ud af hvordan messages virker, så prøv de forskellige IDCMP-flag, og se hvad d4, d5, d6, a5 indeholder.

Du sætter VANILLKEY i IDCMP-flaget, og trykker brugeren på 'A', vil d6 indeholde \$200000 og d4 indeholde 65.

Programmet

Programmet skulle uden ændringer kunne køre på alle kendte assemblier.

SEKA: for at køre programmet skal du være i command-mode og trykke:
a ·RETURN·
·RETURN·
jj ·RETURN·

DEVPAC: for at køre programmet skal du være i editoren og trykke:
RIGHT-AMIGA+a ·RETURN·
RIGHT-AMIGA+x
ellers må du kigge i den manual for at finde ud af hvordan man gør(!)

det på workbenchskærmen, skal det være 1. (jvf. Screen-Handle)

dc.w 15 ;Scr TYPE

Nu er strukturen fuldstændig, og klar til brug. Vi åbner/lukker vinduet med rutinerne WIN-OPEN og WIN-CLOSE (se programksempl.)

Besked fra intuition.

Når programmet kører kan, vi få besked fra intuition om forskellige ting. Vi kan vælge hvad Intuition skal give os besked om, ved at sætte IDCMP-flagene (se fig. 1).

Det betyder at hvis brugeren f.eks. trykker på lukke-symbollet, sender intuition en besked til dit program, som du så modtager via GETMSG rutinen (se

Fig. 1: IDCMP Bits

Bit	Værdi	Navn	Betydning
0	\$1	SIZEVERIFY	ændring af vinduets størrelse. mæn vinduet bliver refresh'et.
1	\$2	NEWSWINDOW	Nar vinduet resizes.
2	\$4	REFRESHWINDOW	Nar du ønsker at ændre til af vinduet.
3	\$8	MOUSEBUTTONS	Tryk på højre eller venstre musknap.
4	\$10	MOUSEMOVE	Bewegelse med musen i X,Y
5	\$20	GADGETDOWN	GADGETIMMEDIATE gadgets valgt.
6	\$40	DISKINSERTED	Nar en disk sættes ind.
7	\$80	DISKMOVED	Nar en disk tages ud.
8	\$100	REPORTICK	Brugeren valgte et MENU punkt
9	\$200	CLOSEWINDOW	Brugeren trykkede på CLOSEWINDOW
10	\$400	RAWKEY	Tryk på tastaturet.
12	\$800	REQCLEAR	Nar den sidste request lukkes.
13	\$2000	MENUNVERIFY	Menuen vises ikke for vinduet er relativ.
14	\$4000	NEWPREFS	Nar preferences bliver ændret.
15	\$80000	DISKINSERTED	Nar en disk sættes ind.
16	\$100000	DISKMOVED	Nar en disk tages ud.
17	\$200000	WBENCHMESSAGE	Nar WB sender en message.
18	\$400000	ACTIVEWINDOW	Nar vinduet bliver aktiveret.
19	\$800000	INACTIVEWINDOW	Nar vinduet bliver deaktivert.
20	\$1000000	DELTAMOVE	Bewegelse med musen i X,Y relativ
21	\$2000000	VANILLKEY	Som RAWKEY, men i ASCII.

Fig. 2: Bits som bruges til at beskrive vinduets udseende.

Bit	Værdi	Navn	Betydning
0	\$1	WINDOWSIZE	Vinduet får en SIZE gadget.
1	\$2	WINDOWDRAG	Vinduet får en DRAGBAR.
2	\$4	WINDOWDEPTH	Vinduet kan flyttes frem og bagud.
3	\$8	WINDOWCLOSE	Vinduet kan lukkes.
6	\$40	SIMPLE_REFRESH	Vinduets indhold gemmes ikke.
7	\$80	BACKDROP	Vinduet er en backdrop.
8	\$100	REPORTMOUSE	Vinduet er aktivt.
9	\$200	BORDERLESS	Musekoordinater meldes.
10	\$400	ACTIVATE	Vinduet får ingen ramme.
11	\$8000	MINIMIZE	Vinduet bliver aktivt når det åbnes.
12	\$2000	WINDOWACTIVE	er det, når vinduet er aktivt.
14	\$40000	TRAPREQUEST	er set hvim en request er.
15	\$80000	MINUSTATE	er set hvim vinduet er aktivt og det har en menu.
16	\$100000	RMBTRAP	er set hvim en rmbtrap er.
17	\$200000	NOCARERELEASE	Vinduet refresh'es ikke.
24	\$10000000	WINDOWREFRESH	er set hvim vinduet bliver refresh'et.

Intuitionsprogram 1 (sprog: assembler)

```

EXECBASE      = 4
OPENLIB       = -40B
CLOSELIB      = -414
SCREENOPEN    = -19A
SCREENCLOSE   = -67
WINOPEN       = -304
WINCLOSE      = -72
SETWINDOWTITLES = -276
GETMSG        = -372
WAITPORT      = -384

J1:
    bar INT_OPEN :Åben INTUITION
    beq INT_ERR :Hos, hvis fejl!
    bar SCR_OPEN :Åben SCRTERM
    beq SCR_ERR :Hos, hvis fejl!
    bar WIN_OPEN :Åben WINDOW
    beq WIN_ERR :Hos, hvis fejl!

MESSAGE: move.l 1 WIN_HD,a0 :Handle til a0
    move.l 86(A0),a0 :MSG strc til a0
    move.l EXECBASE,a6 :Vent indtil der kommer en
    jsr WAITPORT(a6) :besked fra intuition...
    bar GET_MSG :Hent besked...
    cmp.l #$200,d6 :hvis CLOSINGWINDOW
    beq STOP :SAFTELUT programmet
    cmp.l #$10000,d6 :hvis DISKMOVED
    beq NODISK :Åbne window-titlen
    cmp.l #$8000,d6 :hvis DISKINSERTED
    beq DISK :Åbne restore gammel window-titlen

bra MESSAGE

STOP:
    bar WIN_CLOSE :Luk WINDOW
    bar SCR_CLOSE :Luk SCREEN
    bar INT_CLOSE :Luk INTUITION
    clr.l 40 :Ingen fejl
    rts

INT_OPEN: lea INT_NAME,a1 :Adresse til NAVN i a1
    move.l 1 EXECBASE,a6 :ExecBase til a6
    jar OPENLIB(a6) :Åben biblioteket
    move.l 1 d0,INTBASE :Gem adressen
    rts

INT_CLOSE: move.l 1 INTBASE,a1 :Hent adressen
    move.l 1 EXECBASE,a6 :ExecBase til a6
    jar CLOSELIB(a6) :Luk biblioteket
    rts

INT_NAME: dc.b 'intuition.library',0
INTBASE: dc.l 0

SCR_OPEN: lea SCR_DEFS,a0 :Adresse til DEFS i a0
    move.l 1 INTBASE,a6 :Hent adressen
    jar SCREENOPEN(a6) :Åben SCRTERM
    move.l 1 d0,SCR_HD :Gem SCREENHANDLE
    rts

SCR_CLOSE: move.l 1 SCR_HD,a0 :Hent SCREENHANDLE
    move.l 1 INTBASE,a6 :Hent adressen
    jar SCREENCLOSE(a6) :Luk SCRTERM
    rts

SCR_DEFS: dc.w 0,0 :X,Y position
    dc.w 640 :Bredde
    dc.w 256 :Højde
    dc.w 0 :Antal bilplaner
    dc.w 0,1 :Påfør TEST, BAGGRUND
    dc.w $8000 :Viewmode
    dc.w #1 :Skermtype
    dc.l TOPAZ80 :Normalt tegnsett
    dc.l SCR_TITLE :Titel
    dc.l 0 :Ingen gadgets
    dc.l 0 :Ingen SUPERBitmap

SCR_TITLE: even.b "COMputer's INTUITION kursus",0
SCR_HD: dc.l 0 :Screen Handle
WIN_OPEN: move.l 1 SCR_HD,WIN_SCR :Kopier SCR Handle
    move.l 1 INTBASE,a6 :Hent adressen
    lea WIN_DEFS,a0 :Pointer på WINDOW
    jar WINOPEN(a6) :Åben WINDOW
    move.l 1 d0,WIN_HD :Gem HANDLE
    rts

WIN_CLOSE: move.l 1 INTBASE,a6 :Hent adressen
    move.l 1 WIN_HD,a0 :Handle til a0
    jar WINCLOSE(a6) :Luk WINDOW
    rts

WIN_DEFS: move.w 0,12 :X,Y position
    dc.w 640,244 :Bredde,Højde
    dc.b 0,1 :IDCMP
    dc.l $100F :Flags
    dc.l 0 :Gadgets
    dc.l 0 :Checkmark
    dc.l WIN_TITLE :Titel
    dc.l 0 :SCR_Handle
    dc.l 0 :BITMAP
    dc.w 150,50,640,256 :MINW,MINH,MAXW,MAXH
    dc.w $F :Ser TYPE
    WIN_HD: dc.l 0 :Screen Handle
    WIN_TITLE: even.b "COMputer",0

GET_MSG: even.l WIN_HD,a0 :Handle til a0
    move.l 86(A0),a0 :MSG strc til a0
    move.l 1 EXECBASE,a6 :ExecBase
    jar GETMSG(a6) :Hent besked...
    move.l d0,a0 :MsgPnt til a0
    move.l #14(A0),d6 :MsgClass til d6
    move.l #18(A0),d4 :MsgCode til d4
    move.l #1C(A0),d5 :MsgQualifier til d5
    move.l #1E(A0),d5 :Address til a5
    move.l #22(A0),w :Indholder mus x-koord
    move.l #24(A0),w :Indholder mus y-koord
    tst.l d0 :D0 == 0?
    rts

NODISK: lea NODISK_MSG,a1 :Adresse til a1
    move.l #1,a2 :SCR_TIT ens
    bra SETWINDOW_TITLES

DISK: lea WIN_TITLE,a1 :Adresse til a1
    move.l #1,a2 :SCR_TIT ens
    bra SETWINDOW_TITLES

SETWINDOW_TITLES: move.l 1 WIN_HD,a0 :Handle til a0
    move.l 1 INTBASE,a6 :Hent adressen
    jar SETWINDOWTITLES(a6) :SetWindowTitles
    bra MESSAGE

NODISK_MSG: dc.b "Hey! Der er ingen disk i drevet!",0
TOPAZ80: dc.l TOPAZ80name :Font Navn
    dc.w 8 :Størrelse
    dc.b 0,0 :DATA
    TOPAZ80name: even.b "topaz.font",0

```



Vi har noget til dig og din Commodore!

JA!

Jeg vil godt benytte mig af DataSkolens gode tilbuds og ønsker at modtage brevkursus.

- | | |
|---|--------------------|
| <input type="checkbox"/> Maskinkodeprogrammering på AMIGA | Kr. 128,- pr. brev |
| <input type="checkbox"/> C-programmering | Kr. 128,- pr. brev |
| <input type="checkbox"/> Diskette med programexemplarer
(kan ved bestilling af kursus) | Kr. 72,- pr. disk |
| <input type="checkbox"/> C-64 maskinkode programmering | Kr. 98,- pr. brev |

Jeg betaler mit første brev sådledes:

- Forudbetaling vedlagt på check
- Forudbetaling indsat på giro 7 24 23 44
- Efterkvar: Beløbet betales ved modtagelsen samt efterkravsgæbryr på kr. 28,-

309
Sendes
ufrankeret

DataSkolen
betaler portoen

DATASKOLEN

Postboks 62, Nordengen 18
2980 Kokkedal



MASKINKODE OG C PÅ AMIGA

Nu kan du få et kursus i at programmere din AMIGA. Kursuset giver dig færdigheder i at udnytte AMIGA's fantastiske muligheder i at udnytte kanaler, COPPER, BLITTER, OVERSCAN, INTERRUPTS, BOBS, SPRITES, HAM og meget mere.

LAV DINE EGNE PROGRAMMER

Hvert kursus består af 12 breve og 2 disketter. Du får tilsendt et brev om måneden, medmindre andet er aftalt. Bliver du i tvist om noget i kursusfortøjet, får du GRATIS vejledning.

RISIKOFRI -FULD RETURRET!

Hvis du returnerer det første brev inden 10 dage efter modtagelsen, udvides det automatiske og får refundert brevets pris. Du kan melde dig ud af DataSkolen når du selv ønsker det.

Navn: _____

Adresse: _____

Postnr./By: _____

T 42 24 96 57

GAME PLAY

NY ANMELDER

I sidste nummer lovede vi jer en overraskelse, og her er den. Eller rettere: Her er HUN!

Jo, du læste rigtigt. Mine damer og herrer, tild til mig at præsentere: Danmarks historiens første kvindelige spilansætter... Ved nærmere eftertanke trof jeg nok, jeg vil lade hende præsentere sig selv. Så her er hun - let's hear it for...

Dorthe B. Poulsen



Pigen på hesten er Danmarks første kvindelige spilansætter.

Well, hvad skal man skrive om sig selv? Jeg kunne jo næsten nojes med at skrive, at jeg er god, men så tænker jeg ikke særlig meget på det (Dorthe er ingenstet, red). Derfor må jeg vel starte fra begyndelsen: Det var en mørk og stormfuld nat (egentlig var det højsom dags, men det passer ikke til stemningen) den 6. marts 1975. Alt levende skulde sig i kædere, huler og huller. Skal det virkelig være så detaljeret? Vi dropper det der, okay? Altstå, som sagt er jeg 15 og går i første-

9. Jeg har selvfølgelig nogle fantastiske interesser! Disse består af tennis, klaver, guitar, mit keyboard og min hamster Minnie, sort humor, bøger (gys og romantik), musik, musik og efter musik (alt fra klassisk til heavy), at rejse (bedst uden for Europa), min veninde Anne Sophie, tegneserier, film (hedi med happy end) og til sidst, men ikke mindst mit elskede Amiga. Jeg er fan af Annie Lennox og Michael Jackson (ja, tro det eller ej), og så synes jeg også om Sylvester Stallone, Mel Gibson og Sigourney Weaver.

My favorite drink is Carols (ligher Butterly-Flip), Gin & Tonic, cola,

Pernier - og jeg elsker pizza, kylling, tirilli og hummer. Til gengæld hader jeg, når vi får mange lejligheder for, når min mor vil have mig med ud i Hennes & Mauritz. Barneses billedbog, at skændes (jeg gør det hidtidig ikke lit), et op fulde mennesker (sorry folks).

Ich mag alle spil fra Sierra, Future Wars, action spil, platform spil, arcade adventures og lignende. Hvis vi ville en rigtig bedre at kendte, kan I sende en check på 10.000 kr. ind til mig. For det får I den ære at tale med mig i hele 5 minutter!!! (Forudsat I betaler telefonregningen, selvfølgelig).

P.S. Jag er overhovedet ikke selvgod.

DORTHE

INDEX

Captive	44	Prince of Persia	42
Car-Vup	44	Robocop 2	36
Dragon Breed	38	Sly Spy	40
Eswat	40	Stun Runner	43
Golden Axe	39	Strider II	38
James Pond	42	Subbuteo	43
Lotus Esprit	38	Team Yankee	41
M1 Tank Platoon	37	Z-out X	45
Master Blazer	45		

ROBOCOP 2

Ocean

Det står stadigvæk rigtig skilt til i Detroit. Vold og kriminalitet florerer som aldrig før, og det er alt sammen på grund af et nyt, farligt narkotikum ved navn "Nuke". Politiet strejker, så forbryder-bossern Cain, der sidder på både produktion og distribution af det illegale stof, har let spillet.

Hvis det da ikke lige var for en vis stål-træsser, der nu igen er blevet sat til at rydde op i den hærgende storby. Et job er et job, og når pligtens kalder er den ingen plads til metaltraøjte...

Det første Robocop spil blev den største kasssucces i mands minde, så der er ikke noget at sige til, at Ocean nu præver at spinde endnu mere guld på den samme opskrift. Og hvad spil-designet angår er Robocop 2 da også nærmest en gentagelse af det første spil. Forskellen er blot, at det denne gang er langt mere professionelt udført. Men lad os først se på, hvordan spillet er bygget op.

Det hele består af syv levels: 3 platform-baner, 2 puzzle-spil og et par skyde-scener. De følger filmens handling nøje, og ligger i fast forlængelse af hinanden, sådan som som vi er vant til det fra andre Ocean-spil såsom "Batman: The Movie".

Første level foregår i nærheden af det laboratorium, hvor Cain fremstiller den "Nuke", der er skyld i alle byens problemer. Det er et platformspil, hvor det mestre af tiden går med at skyde Cains håndlangere, befri uskyldige gidsler og konfiskere alt det narkotika du finder.

Da du jo er en rigtig panser-basse (i ordets egentlige betydning), sker der ikke den store skade ved, at du bliver ramt af et par kugler. Den kommer hejs! Et par riser i din flote, blå-grå metaidragt. Til gengæld skal du tage dig i øgt for de mænd, der er beväbnede med tung artilleri. Din energi er symboliseret med en colas-dåse, der bliver mere og mere kroket, efterhånden som spillet skridter frem, og der skal ikke mange rakter til, før din dåse er klemt flat! Heldigvis vræmmer det med bonus-ikoner, hvorfra nogle giver dig al din energi tilbage.

Men nu er det jo ikke platformspil det hele! I puzzle-scenerne skal du rokere rundt med nogle memory-chips og finde det rigtige mønster, inden tiden løber ud. Og i den første skyde-scene skal du styre et sigtekorn rundt på skærmen, idet du prøver at ramme nogle skydeskiver af pap. Jo bedre du rammer, jo farre skud behøver du for at gøre det af med fjenderne på de senere levels. I modsætning til det første Robocop spil er der alltså en klar sammenhæng mellem disse levels og så den platform-action, der stadig udgør langt hovedparten af spillet.

Men platform-delen er blevet langt mere varieret siden det første spil. Der er elevatorer, hooverboards, kraner, syre- bade, elektriske krammeknæ, magnetiske samlebånd, metalknusere.... alt sammen dærlige nyheder, når man hedder Murphy og er lavet af metal. Hertil kommer naturligvis den navnkundige ED-209 dræbberobot og Robocop 2, der begge skal besejres i den sidste platformsekvens.

Hver level indledes med et digitaliseret billede fra filmen, og det er i det hele taget lykkedes over alt forventning at overføre filmens rå atmosfære. Der er ikke den store nytænkning at finde i dette spil, men den tekniske udførelse er så god, at det alligevel er alle pengene værd. Et særliges højpoleret produkt!

Søren

AMIGA

Kr. 375

Intro-musikken er professionel, og selve spillet er fyldt med samplede effekter fra filmen. Lige fra nedrab til lyden af metalinandrøns karakteristiske lodim. Grafikken er også virkelig vellykket med store figurer, der som regel også er smukt animeret. Gameplayet er der til genioisk (klik nogen nyt). Det er alt sammen et selvfølgeligt produkt som her!

Grafik	90%
Lyd	91%
Gameplay	80%

OVERALL 86%

COMMODORE 64

En C64 version er på vej, og hvis den er afgørende forskellig fra Amiga udgaven, vil vi naturligvis teste den i en separat anmeldelse.



AMIGA - Puzzle sekctionen, hvor du skal prøve at genvinde hukommelsen om dig selv.



AMIGA - Spilllets figurer er store og detaljerede.



AMIGA - M1 Tank Platoon er en utrolig avanceret tankssimulation.



AMIGA - Grafikken er lidt ensformig.

M1 TANK PLATOON

Micro Prose

Efter at have lavet et utal af simulationer, har Microprose nu kastet sig skrige over de store, godt polstrede kanondåser, som nogen har valgt at kalde for tanks. Med deres efterhånden særdeles velkendte grundighed har de formået at skabe M1 Tank Platoon, og lad mig sige med det samme, at hvis avancerede simulationer ikke er dig, så kan du ligé så godt bladøre videre!

I modsætning til næsten alle deres tidligere spil, så bliver du ikke sat ned i et eller andet fartøj for at lave 117 forskellige ting - du bliver placeret i fire fartøjer! Da der er fire forskellige positioner i hver tank (kaptajn, skytte, chauffør og lader), er det klart, at du ikke kan klare det hele selv. Derfor arbejder der inden for hver tank fire personer, og du kan til hver en tid overtage en af deres poster - og forhåbentlig gøre det bedre end ham, der sad der i forvejen.

M1 er et mere taktisk end direkte simulerende. Hoveddelen af hvert mission foregår nemlig på et kort, hvor du (forhåbentlig!) kan overskue slagets gang. Dine fire tanks kan, efter missionens karakter, få støtte fra helikoptere, artilleri, infanteri eller de danske KFUM-spejdere (nej, jeg gasser bare - det er selvfølgelig FDF!). I hver mission vil der løvrigt være en "BLUE 1" (din base) og en "RED 2" (deres base). Nu bliver i sikkert ikke særlig overrasket, hvis jeg fortæller jer, at det er godt hvis du indtager RED 2, mens du bliver upopulær, hvis de perestrojka-fixerede russere indtager BLUE 1. De har ikke desto mindre tænkt sig at forsøge!

Og til det formål har de utallige tanks, soldater, kampfly og russiske PFP'ere (Jeg tager stadigvæk gas på jer!). Du har mulighed for at vælge fire forskellige sværhedsgrader, der bestemmer dine fjenders strategiske formåen og hvor moderne deres isenkram skal være.

Helt forsvarsløs er du nu heller ikke - du kan godt bide fra dig! Hver tank har 40 sprænghoveder, en maskinkanon, et effektivt røgsystem (for at russerne ikke skal se dit ansigt) og natsyn, der også kan bruges til at kigge gennem russernes regler. Røgsystemene har nu også en anden funktion - de gør det særdeles svært for det avancerede laserudstyr at beregne afstanden til målet. Netop afstanden er altafhængende - og for at beregne den har du tekniske computere og andet godt. Det er vel 1990!

Hvis vi vender tilbage til kortet, så er det herfra,

at du kan anbringe dine forskellige tropper. Rent faktisk kunne man nøjes med at betragte hele slaget herfra - der er masser at se til. Du kan få dine tropper til de mest utrolige ting! De kan både rykke frem og tilbage, skyde mod alt hvad der rører sig (kun fjenderne, forstås!), udstede reg og så videre.

Hvis du ikke selv tager kommando over en af kampposten, så må du finde dig i, at den mand, der allerede arbejder der, kan være totalt inkoncentreret! Der kræves åbenbart ikke så meget for at blive optaget i de amerikanske styrker...

Hvis en mission går godt, kan du blive tildekt fortremmelse og medaljer. Dem kan du så uddele med rund hånd til de personer, du gerne vil have til at gøre det bedre, og de bliver så lykkelige over deres nye status, at de jublende går til opgaven igen - og bliver meget bedre...

Der er mulighed for at træne, spille en enkelt mission, eller spille et helt kampforløb, der dækker hele tredje verdenskrig. Du må dog finde dig i, at fjenden også bliver bedre, så hvor det i starten er nok bare at mose fremad mod de stakkels russer, så må du senere krybe hen langs terrænet, og håbe på, at de ikke opdager dig! Der er gode muligheder for at gemme sig bag bakker og i det hele taget anvende floder og andet til din fordel. Men russerne prøver på det samme, så det kan nemt komme til drab, når det skal afgøres, hvem der skal have kontrol over lige den' bakke!

Og så er der vel ikke så meget andet at sige, end at Microprose har gjort det igent! Spillets fyldige manual og keyboard-overlay gør, at man relativt hurtigt læser det avancerede gameplay. Der er ikke nær så mange muligheder som i Stealth Fighter - faktisk kan alle missionerne deles op i seks kategorier, men med de forskellige sværhedsgrader, og forskellige kort hver eneste gang, skulle der være nok at se til i det første halve år.

Til gengæld kunne man godt savne lidt mere "fyld" - forstået på den måde, at alle de billeder, der plejer at være af glade officerer eller anti-glade officerer, billede fra messen osv. er aflost af et par linjer tekst, der bare fortæller dig, at du har gjort et godt stykke arbejde. Al pynten er fjernet, og det gør, at man skal være rigtig fan af genren. Men er man det, og kan man lide sjov strategi kombineret med lidt action, så behøver du ikke lede længere. Skynd dig ned til din forretning - om du så skal gøre det på bare larvefedder...

Christian



AMIGA

Kr. 449

Hvis man forventer fremragende grafik, bliver man skuffet. Der er ikke gjort særlig god brug af farver, og de fleste tanks er godt flossede i kantene. Til gengæld bevæger grafikken sig hurtigt. Eksplosionslyden er som de skal være, men den almindelige tank-motor lyder lidt for meget som et fly. Det betyder nu heller ikke så meget, for det længsomme gameplay kompenserer for alle mangler. Der er masser af udfordring og dybde - godt støttet af en fremragende manual.

Grafik	62%
Lyd	60%
Gameplay	91%

OVERALL 88%

COMMODORE 64

Jeg overrasket ikke nogen ved at konstatere, at M1 Tank Platoon ikke kommer til 64'en.

DRAGON BREED

Activision

Dragon Breed er navnet på Activisions sidste udspil i shoot 'em up genren. Du ved, et af de der spil, hvor du skal flyve fra venstre mod højre på nogle baner, samle ekstra våben, skyde små monstre og skyde et stort monster helt henne i enden...

Ja, det er egentlig det hele; men denne arcadekonvertering byder alligevel på en vis nytaenkning. For det første er banen dobbelt så høj som skærmen, hvilket giver større rum for undvigesmanøver. For det andet - og det her er vigtigt - et rumskibet udsikten med en enorm, slængelignende drage, der bugter sig tilskyndende ud kontrolleret på skærmen. Du styrer nemlig en dragerytter, der sidder et sted lige bag øerne på bæstet og næsten ikke er til at få øje på. Det er egentlig meget godt, for han skal ikke rammes RET meget, før der ryger et af de obligatoriske 3 liv. Til gengæld er dragen 100% usårlig. Med smarte manøver kan du ordne dine fjender med en fejende dragehale, og hvis det brænder rigtig på, kan du slynge hælen hele vejen rundt om dragehovedet, så intet kan trænge igennem til dig. Du kan også slige af dragen og bevæge dig rundt på nogle af de platforme, det virrner med overalt.

Måske lyder det for let med dragen og alt det der, men let er det i hvert fald IKKE. Dragon Breed er et udfordrende spil, der kræver gode og præcise reaktioner uden den helt store betænkningstid. Men det er sjovt og i hvert fald en lille smule anderledes.

Jakob

AMIGA

Kr 375

Grafikken er som hugget direkte fra en ST: Rimelig paan og fantasifuld, men alligevel... På lysiden kan du vælge mellem enten effekter eller maleri. Begge dele er OK, dog uden at imponere specielt. Til gengæld er gameplayet særlig underholdende, selv om det godt kan være frustrerende en gang i mellem.

Grafik	74%
Lyd	75%
Gameplay	81%

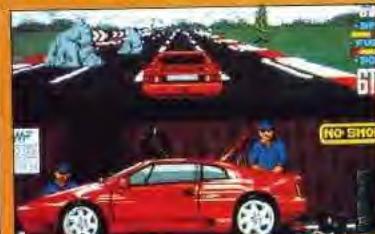
OVERALL 80%

COMMODORE 64

En C64 version skulle være lige på trappe.



AMIGA - Midt i en overhaling. For nemheds skyld er alle de andre biler hvilte.



AMIGA - Den nederste spiller er i pit-stop.

LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE

Gremlin

Så skulle vi alle være klar til at køre os en tur - og det går stærkt. Den frække røde sportsvogn kan nemlig trække ikke så lidt hestes - men det er der også brug for. Du har nemlig dummet dig. Først vaskede du folks vinduer i 8 år og 7 måneder for at få råd til din egen bil. Så betalte du den UHYRLIGE sum din Lotus kostede. Så betalte du ENDNU en uhyrlig sum for at få den malet ned - ligesom dem, du har set i filerne.

Hvad ville en almindelig ung mand som dig nu gøre? Han ville selvfølgelig køre rundt i byen, og møde både piger og andre smarte fyre, der havde været den samme tur igennem for at kunne møde både piger. Men nej, du var ikke tilfreds, val? Du SKULLE absolut malede dig til det store racerstædes med 18 andre biler, med en stenskær arbejdsskade, og totalt ridset billak.

I Lotus Esprit kan du selv vælge praktisk taget

alt. Hvilken kontrol skal du have med bilen fra joysticket? Skal du have automatgear? Hvor mange løb skal du køre på en sæson? Hvilen disk smækker du på CD'en? Og måske det mest spektakulære: skal sen i alt dine 19 modspillere være en af dine venner, der spiller på den anden halvdel af den opdialede skærm?

I dette spil, der er et af de første af sin art til Amigaen, løftes nemlig de stolte traditioner fra go'e gamis Pitstop II. En split-screen, der deler skærmen i to, så to levende spillere kan dyste med hinanden. Har du ikke prævet det, kan jeg love dig, at du har noget til gode!

Hverbane har sine særpreg, der kan indbefatte vejstrækninger, bakkener, slenne sving, sten og alle på vejen, og en masse andre uebhageligheder, jeg bare ikke var god nok til at opdagte. Dertil er at komme blandt de 10 bedste, der får lov til at deltage i næste løb. I højre side af skærmen kan du skimle din nuværende position, samt oplysninger om bændstot, hastighed og gear.

Alle dine modstandere er farvet hvile - for variationens skyld. De ger hvad de kan for at blokere vejen, og hver eneste berøring med dem betyder tab af fart. Spillets hastighed er så høj, og 3D effekten så livlig, at man får svæd på panden, når man skal overhale. Men spændningsmomentet kan også meget nemt blive et tungt pres, når du smider alt over styr, for at nå den befriende tiendeplads!

Det er sjovt, det er flot, og det er hurtigt. Men selv om der er tre forskellige sværhedsgrader, forskellig musik og mulighed for at spille to, så er der kun et begrænset antal baner. Det vil dog, hvis du har samme talent for at køre bil som mig, holde dig beskæftiget et godt stykke tid. Ogimens jeg så ruller derude, tænker jeg over, at der er over halvandet år, til jeg kan tage mit kerekort. Hvis jeg bevarer mit job her på bladet, vil det tage mig 27 år og 3 måneder, før jeg har fået til en Lotus. Til den tid er jeg 43...

Spillet koster kun ca. 300 kr, og bør findes på din spilhyde.

Christian

AMIGA

Kr 375

Grafikken er flot med gode baggrunde og gode fartsfekter, mens bilerne, såvel din egen som dine modstandere, kunne tegnet på enere. Lyden er dog fremragende. To-spiller muligheden, og et fantastisk gameplay gør, at dette spil hemmed kæres til et af de sjoveste racerspil til Amigaen. Jeg er kært...

Grafik	79%
Lyd	91%
Gameplay	88%

OVERALL 86%

COMMODORE 64

Bånd kr 169, Disk kr 249 C64-versionen er på vej, og fægner løvende...

STRIDER II

US. Gold

Der var engang en flok terrorister fra det ydre rum, som ville tjene nogle penge. Desværre var de ikke særligt tålmodige, og den hurtigste løsning var at kidnappe den kvindelige leder af planeten Magenta. Det gjorde de så - de udspuklerede, slæmme fyre, og nu kræver de løsepenger for hende. Dette synes Mageniterne åbenbart ikke er nogen god ide, så de tilkaldet "Strider" - en berygtet krigsr. Godt udrustet med en megastor sabel og et laser gevær sætter de ham af lige udentor fjendens kvarter. Da alienerne (terroristerne) sjovt nok ikke vil udlevere lederen frivilligt, selv om Mageniterne truer med Strider, pudser de

en masse robotter, metal fugle og andet godt på ham for at forhindre ham i at komme frem. Har jeg ikke hørt det før, et eller andet sted?

Well, nu kan jeg ikke skjule det for jer mere: Man indtager altså roller som Strider og skal kæmpe sig igennem fem levels. For enden af hver level bliver man forvandlet til en robot, hvis man har energi nok - et voil! Man er klar til den endelige kamp. Piece of cake. Strider kan hoppe i alle retninger og har som sagt to våben: En laserpistol og en sabel. En udsmærket kombination, bortset fra, at laserpistolen er noget langsom. Inden man kan bruge den, er man blevet skudt mindst ti gange. Man skal nemlig først stå stille og trykke på fire, før man kan skyde. Likt besværligt!

Der er mulighed for at samle nogle forskellige ting op, som f.eks. ekstra energi og point. Banerne er ikke særlig lange eller svære (i hvert fald ikke de første). Ingen nytenknin, og spillet hæver sig



AMIGA - Der er mange enorme sprites i spillet.



C64 - De ildspydende drager er et af spillets mest effektive våben.

GOLDEN AXE

Virgin Games

Okay... så er det nok! Death-Adder er for kernefamilier, hvad DDT er for miljøet - særdeles destruktiv. Og hvad værre er: Han ger det bare for sjov! Men nu er han alligevel gået for vidt. Provokatoren Death-Adder har sjælet den magiske gylde ekse, der skulle sikre fred og fordragelighed i landet. Det var nålen i hestekassen, det var stenen i glasshuset. Du må tage affære - befolkningen og tusindvis af spiffreaks venter det af dig!

Det er altså plottet fra den særdeles velkendte spillemaskine, Golden Axe. Konverteringen måtte jo komme, så lad os tage et kig på sagerne...

Først skal der vælges en af de tre helle - og her er der mulighed for at være til. Det er nu ikke helt ligegyldigt hvem du vælger. De har forskellige våben, forskellige evner og forskellige magiske færdigheder. Dværgen er stærk, men har ikke så mange magiske kræfter, mens Tyris især har sin fordel i hurtighed.

Spillet er bygget op af fem baner, der alle har en slags tredimensionel virkning, idet du både kan gå hen ad ind i skærmen. Undervæs vil du møde fjender, der veksler lige fra almindelige krigere til store kæmper, skeletter og det, der er langt værre.

Besdt som du kommer gående hen ad grusvæjen, kan du finde på at dukke op. Nu stopper scrollen, og du må først klare dine modstandere, før du får lov til at fortsætte. Nogle af dem vil ride på egler, der enten kan svinge med halen (lige-som glade hundel) eller spy lid. Nu er det sådan, at hvis du får vippet deres ejere af, så kan du selv

kravle op på øglen og sikre ded og edelæggelse! Dejligt, dejligt...

Det er især under slagsmålene, at spillet viser sin særige underholdende side. Dine slag aktiveres nemlig (næsten) alle med et let tryk på fire, men alt efter afstanden udøver helten et passende angreb. Dette kan være et almindeligt slag, et smæk mod modstanderen hoved med våben-skæftet, et spark eller sågar et kast med fjenden! Desuden har du mulighed for at lave løbende skaller, eller at springe høj op i luften for at spidde din modstander oppefra og ned! Det er nærmest på det hele...

Ind imellem vil du møde meget store fjender, og dem klarer du bedst med lidt magi. Gennem spillet vil du møde små gnomer (heller ikke nogen jokes her, Søren!), som du kan sparke til (!!!), da de så vil tage nogle magiske flasker. Du kan nu spare op, så din magi bliver stærkere. For eksempel starter Tyris med at lave små flammer, men efterhånden som hun får samlet flere flasker, vokser hendes magiske kræfter - til sidst kan hun fremmane en ildspydende drage, der betyder MEGET ded og ødelæggelse.

Der er kølet for detaljer i alle retninger. Kampsystemet giver en følelse af "rigtigt slagsmål" og gør sit til, at det ikke bliver kedeligt lige med det samme. På samme måde ger dragene deres bedste for ikke at virke påtrængende - de udgør et rart supplement til den daglige hack'n slash.

For at det drejer sig om hack'n slash, kan der vist ikke være den store tvivl om. Men det er godt



AMIGA - Hvis modstanderne bliver lidt for smarte, kan du gøre brug af din magi.

lavet og meget tro mod spillemaskinens forfædre - de original, hvilket er både godt og ondt. Godt, fordi slagsmålene er sjovere og mere varierede. Ondt, fordi heller ikke den originale spillemaskine leverer endeløs underholdning. Fem baner er trods alt ikke så mange, og selv om man selvfølgelig kan gennemtrølle spillet med alle tre figurer, så bliver det lidt langtrukket i den lange længde.

Men hvis du er inkarneret fan af den oprindelige maskine, må du ikke gå glip af konverteringen.

Christian

AMIGA

Kr 295

Grafikken og gameplayet er meget tro mod arcade-maskinen. De forskellige sprites er ekstremt detaljerede, mens baggrundene kunne have været bedre. Lyden kunne der også være gjort mere ud af. Magien er grafisk meget imponerende, men har alt for stor effekt. Sædtes er det kun Death-Adder, der ikke bukker under den svagste hells bedste magi - og det er for nent. Ellers et helt igennem flot spel.

Grafik	93%
Lyd	68%
Gameplay	83%

OVERALL 83%

COMMODORE 64

Bånd kr 169, Disk kr 249

Grafikken er utroligt flot, selv om man selvfølgelig har måttet spare et par steder i forhold til arcade originalen og skære et par animationer væk. Baggrundene er særdeles flot lavet, men gameplayet skæmmes af, at man kun møder en modstander ad gangen. Men stadig væk, kunne du lide maskinen, bor du ikke töve!

Grafik	94%
Lyd	69%
Gameplay	79%

OVERALL 82%



AMIGA - Strider's atletiske evner fejrer ikke noget.

ikke synnerligt over den enorme masse af lignende arcade/action spil. Ikke noget, jeg ligefrem vil anbefale...

Dorte

AMIGA

Kr 375

Grafikken er ikke den dårligste jeg har set, og figurene er da animeret helt okay. Lydefekterne kan godt blive lidt irriterende engang imellem, selv om lyden ikke forstyrre spillet meget. Alt i alt et meget gennemsnitligt spel - ikke noget at skrive hjem om.

Grafik	71%
Lyd	62%
Gameplay	68%

OVERALL 69%

COMMODORE 64

Bånd kr 169, Disk kr 249

Grafikken i Strider II er ret simpel. Ingen dybde i baggrundsgrafikken og flossede person-sprites, som alle er mere eller mindre blålige. Lydefekter er der ingen af, så spilleren må nøjes med et Strider-tema, der hurtigt bliver irriterende. Gameplayet er, trods Strider-figurens ufattebare evner, simpelt og ret ensformigt. Og så skal der tilmed multiloades. Heller ikke en følsom kontrol kan hive dette spel op af middelmådighedens dødvande.

Grafik	66%
Lyd	70%
Gameplay	68%

OVERALL 69%



SLY SPY - SECRET AGENT

Ocean

"Sly Spy - arcade-hallernes største hit - bringer dig spionage og action på ni baner, fyldt med fart og spænding. Spillet er spekkel med formyndende features, der rækker fra toptunede sportsvogne til guerrillakrig under havets overflade."

Åh, jeg må le! Men sådan står der faktisk bag på æsken til dette spil, der som det første i lange tider

gør sig forlent til påstempeling af vores forfærdelige "Ejnar" logo.

Verden er påny truet af en eller anden forbryderisk organisation (ikke Ocean), som kun du kan stoppe. "Du" er vel at mærke hverken Bush, Gorbatjov eller Ellemann... du er "Sly Spy" - hemmelig agent med licens til at dræbe.

Men det første, der bliver dræbt i dette spil, er gameplay. De ni levels er ufatteligt simple og chokerende sorte. Det eneste, der forhindrer dig i at gennemføre spillet i løbet af et par timer, er risikoen for at falde i sovn underveis.

I første scene springer vor stakkels helt ud med faldskærm, hvilket fører ham ud i et dybt debilt shoot'em up, hvor han skal skyde nogle andre udspringere ned. Alt for nemt, alt for simpelt.

Resten af banerne er variationer over de samme temaer. Der er et lille shoot'em up, hvor man skal skyde soldater og hunde, der kommer løbende fra begge sider af skærmen. Men hvis man dukker sig er man usårlig - også selv om man får en granat i hovedet. Man kan altså sidde på hug, og skyde fjenderne ned en efter en, indtil computeren beslutter, at man skal videre til næste level (en straf i sig selv).

Her skal man på motorcykel jagte en bil. Det lyder spændende, men er lige så latterligt som resten af spillet. For også her kan man på mystisk vis blive usårlig - denne gang ved at kænge motorcyklen til siden.

Andre steder skal man svømme under vandet, og skyde hajer og fremænd med en harpun. Simpelt, langsomt og bedrevende uinteressant. Af og til bliver man udsat for en end-of-level skurk, der skal uskadeliggøres med noget, der vist skulle ligne karate. Det ligner nu mere en spastisk dans i slow-motion, og udfaldet virker helt tilfældigt.

Som du nok har forstået, er jeg ikkeude på at anbefale det her spil til nogen. Gameplayet er på alle banerne begrænset til to- tre forskellige træk (hvorfra det ene gør dig usårlig), og Ocean har ikke

engang gjort nogen med at finde på en plausibel forhistorie. Der er heller ikke nogen logisk forbindelse mellem de forskellige baner - andet end den, at man hver gang bliver overrasket over, at den nye bane virkelig er præcis lige så latterlig som den forrige.

Det er helt uforståeligt, at spillet fylder to disketter, men det skal nok mest tages som endnu et tegn på ubehjælpom programmering. Og så kan spillet ikke engang finde ud af at udnytte et ekstra drev...

For nogle år siden var Ocean berygtet og hadet for deres elendige spil såsom "Knight Rider". Så ændrede de heldigvis pludselig takтик og begyndte at sætte på kvalitetsprogrammer som "Batman" og "Robocop". Med "Sly Spy: Secret Agent" er Oceans nedtur tilsyneladende begyndt forfra med formet fart. Søren

AMIGA

Kr 375

Grafikken ligger og svæver omkring middel. Der er nogle rimelige baggrunde, men de fleste figurer er elendigt animerede. Soundtracket skuffer med idefarligt disco-musik og forudsige samples. Gameplay er et misvisende begreb at bruge i forbindelse med dette spil, der er det hidtil værste Ocean-spil siden "Knight Rider"...

Grafik 55%

Lyd 60%

Gameplay 15%

OVERALL 20%

COMMODORE 64

Ocean har valgt IKKE at udgive Sly Spy til Commodore 64 - muligvis af humanitære årsager...

ESWAT



AMIGA - Skyd først, stille spørgsmål senere!

US. Gold

Et sted i en amerikansk storby. Dårligt og forfaldent kvarter. Aftald overall, gamle lejekaserner. En patruljevogn kører langsomt ned ad gaden. Så stopper den. En politibetjent stiger ud. Skal her mon foretages en anholdelse?

Åbenbart ikke. Med et forventningsfuldt "Hey! Let's party!" afsikrer han sin kraftige pistol. Et par tilfældige punkere og nogle skateboard drenges bliver de første ofre for det formålsløse slagteri. Stanken af død overdøver snart stanken af billig fruktur og køkkenaffald.

På dette tidspunkt kunne man stille sig et psykologisk spørgsmål: Hvorfor går han dog sådan noget? Svaret kan findes i manualen til Eswat. Det drejer sig om personlig vindning. Hvis vores betjent får arresterer nogle kriminelle, bliver han forfremmet, og det vil han gerne. Samtidigt har han visse ambitioner om at eliminere arbejdsløsheden i den amerikanske underklasse. Eller rettere sagt: eliminere den amerikanske underklasse. Og selv-

følgelig skyder han hjernen ud på alle de kriminelle, han egentlig skulle arrestere. "De modsatte sig arrest - i hvert fald en lille smule."

Men hvorfor er det så vigtigt at blive forfremmet? Det kan du også læse i manualen. Hvis betjenten er rigtig god, bliver han udnævnt til ESWAT-panser. Det føde ved at være ESWAT er, at man får et sæt RoboCop-toøj, en større pistol og nogle ekstra våben. Så kan man skyde endnu flere subsistensløse og herigen nem være med til at nedbringe betalingsbalance-underskuddet.

Sådan ser det ud, og bortset fra de politiske spekulationer er der vel ikke meget nyt. Vores betjent (der kan tage en ven med) går selvfølgelig mod højre, mens han skyder, og selvfølgelig kan han både dukke sig og hoppe rigtig højt. Det eneste helt nye er, at han IKKE har uendelig ammunition i sin pistol. Ekstra skud ligger til gengæld gemt i kufferter rundt om i kvarteret, så det med realismen blev altså heller ikke til noget denne gang. Men er Eswat værd at spille? Læs de maskinspecifikke kasser. Jakob

AMIGA

Kr 375

Grafikken er rimelig god, selv om animationerne lader noget tilbage af ønske. Til gengæld er lyden ikke særlig meget værd. Intro-musik, lidt skud og støn plus et par samplede stemninger er alt. "Hey! Let's party!" er absolut toppen. Eswat er et meget standardspil. Hvis du rykker frem på knæ og passer lidt på, varer det ikke lange, før du gennemfører. Dine modstandere er hjemmeløse, og Eswat vil med garanti ikke drive meget adrenalin ud i kroppen på dig. Set (meget) bedre.

Grafik 70%

Lyd 67%

Gameplay 64%

OVERALL 65%

COMMODORE 64

Bånd kr 169, Disk kr 249

Hele denne version er præget af forsøg på at begrænse multiload. Det er da også lykkedes programmerne at klemme hele tre levels ned i maskinen ad gangen, men det har virkelig kostet: Ingen samlet tale (og meget primitiv lyd), ingen politibil i starten, ingen mellemskærme og ingen ekstra ammunition. Til gengæld er grafikken rimelig detaljeret og varieret. Faktisk helt halvgod, hvis det ikke var for en bestemt detalje: Når din figur dukker sig, bliver han stadig ramt af ALLE skud. Latterlig troarer, der absolut ikke hjælper på det i forvejen primitive gameplay. Men det er nok derfor, man har nr. liv.

Grafik 73%

Lyd 43%

Gameplay 62%

OVERALL 63%



AMIGA - Endelig en tanksimulator, der er til at finde ud af!



AMIGA - Kan du koncentrere dig om fire skærme på én gang?...

TEAM YANKEE

Empire

Udendørs du af personlighedsspaltring? Hvis alle dine jeg' er nu sidder og nikker heftigt, så kan jeg bekendtgøre, at jeg her har spillet til jer. The name of the game er Team Yankee, baseret over en bog af samme navn. Her tager I kontrol over fire tankdelinger, hver bestående af fire tanks - og du skal styre samtlige delinger samtidigt! Unægteligt noget af et projekt...

Plotter er naturligvis det sædvanlige. Du skal bekæmpe de russiske tropper under 3. Verdenskrig, så de ikke kommer med al deres glasnost og irriterende fredsforslag. Du er også leder for 16 enheder, fordelt på 4 delinger.

Det interessante begynder allerede, når man har skrevet sit navn i den medfølgende Hall-Of-Fame. Briefing rummet er særdeles flot lavet med masser af tekster, der næppe indprenter dig, hvor du skal stå til, hvordan og hvor hårdt. Der er mulighed for at tilkalde hjælp fra artilleriet, der eks. kan give dig regnsler på et taktilt smart tidspunkt.

Så kommer vi til det schizofrene: Selve spille-skærmen er nemlig en split-split-screen, der også er delt ind i 4 små skærbilleder! På hver af dem har du kontrol over en deling, men vælger du at forstørre den ene af dem op, risikerer du at få slaglet de tre andre delinger. Den bedste løsning er at være mindst to til at spille det - så går det ikke helt godt!

DEATH TRAP

Anco

Engang var landet lykkeligt. Folk levede fredeligt, kendte ikke til frygt og passede roligt deres kvaeg. Men deres glæde varede ikke længe... en ond og mægtig troldmand fik den originale ide at være enehersker over landet. Og hvad værre er: Det lykkedes ham (det har det aldrig gjort for mig - virkelig unfair).

Før at forøge sin magt har han stjålet nogle magiske pergamentroller, som han har gennemtrundt omkring i dæbringende labyrinter - strengt besvogtet af onde kreaturer (de er endda hjemmelavede). Ingen, som har prøvet at tilbagevobre dem, har overlevet (bortset fra mig). De som prøvede blev ledt længere og længere ind i labyrinterne og er aldrig kommet tilbage.

Som tiden gik og troldmanden blev stærkere, prøvede mange modige unge mænd at tilbagevobre pergamenterne, men det mislykkedes. Abi, en modig og stærk ung mand, trænet i våbenbrug,

men panik (for DET kommer!) kan som bekendt godt være morsomt. Når to eller flere af dine delinger er under angreb, gælder det virkelig om at skynde sig! Du kan nemlig ikke som i "M1 Tank Platoon" bare lade dem overtage kontrollen selv.

Der mangler ikke noget. Du har to forskellige slags missiler, røg, natsyn og så videre. Inden for hver af de fire små skærme (der også kan forstørres - på eget ansvar!) kan du skifte mellem et kort, hvor du kan fortælle tanken, hvor den skal køre hen, en skadesliste, der fortæller dig hvor mange af dine tanks, der stadigvæk er i live og selvfølgelig et syn ud gennem forruden.

Hvis du skal affyre et våben, sker det bare ved at styrke et lille siglekom hem på dit mål, og den af dine tanks, der har mest lyst, affyrer så en ladning tilintetgørelse mod målet. Så simpelt er det, og hele kontrollen kan da også klares med mus eller joystick. Team Yankee er også ikke nær så avanceret som "M1 Tank Platoon", men betydeligt mere actionpræget.

Før du skyder, skal du imidlertid være sikker på, at det er en af fjendens tanks! Det lyder måske underligt, men halvdelen af de gange, jeg smadrede en tank, og med et smil over hele 50-åren modtog et radiosignal, der skulle fortælle mig, hvor god jeg var, led det snarere hen ad: "You jerk, you killed one of ours!". Ak ja, jeg bliver nok kasseret, når jeg skal til session.

Missionernes opbygning grænser til det genia-

le, men når manuelen praler med, at man skal gennem over tyve missioner, er det lidt af en overdrivelse. Der er kun fem missioner, som så bliver spillet på forskellige sværhedsgrader. Det ville have været langt bedre med flere missioner.

På trods af de små fejl, er Team Yankee en sjov blanding af action og simulation - med en tung hovedvægt lagt på det første. At det ikke beretter til HIT-Status skyldes de manglende scenarios, og det faktum, at man som regel bare blaster sig igennem det hele. Men who cares - det er jo meget sjovt, og frem for alt - det er TANKen der tæller...

Christian

AMIGA

Kr 449

Det er særdeles smukt lavet! Først når man kommer rigtig tæt på de andre tanks, bliver de en smule kantede til se på. Lyden er lidt sparsom og kunne godt være bedre. Hvis du kan lide action, men godt vil prale med at du spiller en rigtig simulation, så er det her velegnet. Men når det gælder realismen, kan det ikke konkurrere med Micro Prose...

Grafik	84%
Lyd	64%
Gameplay	85%

OVERALL 83%

COMMODORE 64

Kommer ikke til 64'eren.

AMIGA

Kr 375

Baggrundsgrafikken er flot og detaljeret og figurene er også godt animeret. Der er ikke meget musik under spillet - jeg lagde først mærke til det efter 10 timer. Dog er der få tydefaktorer rimelige. Alt i alt et underholdende spil med mange nye features.

Grafik	74%
Lyd	55%
Gameplay	86%

OVERALL 84%

COMMODORE 64

Kommer ikke til 64'eren.

magti og meget andet, tog udfordringen op. Han er landets sidste håb...

Death Trap er et actionpræget arcade adventure. Man har mulighed for at købe ekstra våben såsom fireballs (skydevåben), bats, boomerangs

og andet godt. For eksempel en ven, som hjælper til med at massakrere fjenderne. Denne ven (der har været så uehdig at blive fedt som fugl) styres af en anden spiller eller computeren og gør spillet endnu bedre. Man kan endda købe ekstra våben til ham!

Der er masser af fælder i de fem levels spillet rummer. Man ser spillet fra siden og hælen kan bevæge sig i alle retninger. Spillet garanterer mange sevnlæse nætter da det er utroligt sjovt og indeholder mange muligheder. Det vil tage lang tid før man finder ud af, hvilke våben der er bedst mod de forskellige fjender for slet ikke at tale om de mange fælder, man skal huske.

Dorthe

AMIGA - Et gedigent arcade adventure.





PRINCE OF PERSIA

Domark

Et skæbnesvært mørke har sæknet sig over riget, siden sultanen drog bort for at føre krig mod nabokonføderat. I sultanens fravær har den onde stor-vezir Jaffar overtaget magten. Han styrer nu sine undersætter med en grusomhed, som selv Saddam Hussein ville have svært ved at overgå.

Ind træder du - en uskyldig eventyrlig fra et fjernet land. Under dit besøg på sultanens palads foreligger du dig i hans smukke datter - og hun i dig. Men den onde Jaffar har andre planer! Han smider dig i fangehullet, og fåser sultanens datter inde i tårnrummeret, hvor han stiller hende over for et frygteligt ultimatum: Gift dig med med mig, eller de!

Hendes eneste håb ligger nu hos dig. Kun hvis du undslipper fra dit fangenskab, kan prinsessen redde dig fra Jaffars bortset fra dit liv, prinsessen og hele kongeriget.

Spillet består af tre afdelinger: Fangekalderen, paladset og tårnet, hvor prinsessen sidder og venter på dig. Hver afdeling består af forskellige levels, der byder på både sværdkamp og puzzles - som regel begge dele.

Den første udfordring består i at slippe ud fra fangehullet og finde ditsværft, som vezirens vægter har taget fra dig. Det første er ikke noget problem, for paladsets gule er meget mørnede og faldefærdige. For at finde sværdet skal du først gennem en del kravlen, hoppen og springen, og det er her du første gang opdager, hvad der gør dette spil så specielt: De fantastiske animationer, og den fremragende kontrol du har over din figur. Du beveger dig på en fantastisk naturostro måde, som jeg sjældent har set nogen til i noget spil.

Det vrimer med faretruende afgørelser, vind-

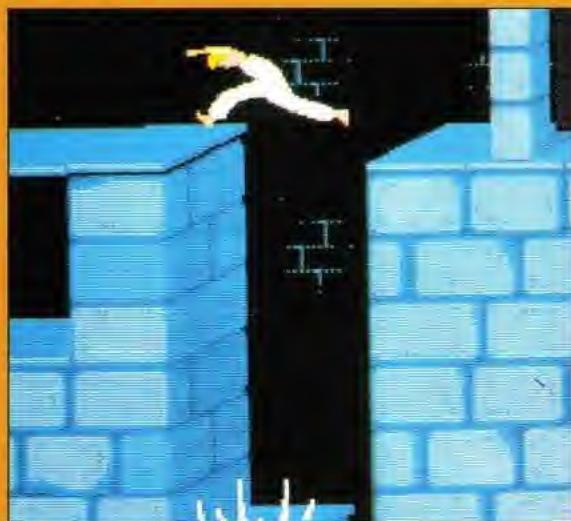


AMIGA - Kan du redde prinsessen fra den onde vezir?

broer, glitterporte, hemmelige kontakter og krigsriske vagte. For at komme forbi sidstrævnene skal du bruge dit sværd. Fægte-duelleerne er meget realistisk udført. Hver gang du parerer et slag, bliver du tvunget lidt tilbage - typisk mod kanten af en almindelig, så det kan godt betale sig at være offensiv!

Mange vil sikkert mene, at gameplayet er frustrerende svært. Det vrimer med dristiske puzzles, hvor man skal aktivere hemmelige kontakter, og så storme tilbage inden virkningen aftager. Et enkelt fejtrin på vejen, og man er historie.

Men helt umuligt er det naturligvis ikke! Rundt omkring kan du finde magiske drikke, der giver dig noget af din tabte energi tilbage. Og der er heldigvis også mulighed for at gemme sin position på disketten.



AMIGA - Et skærbilled som dette kan desværre ikke vise de fantastiske animationer.

Men spillet er stadig et nervepirrende kapløb med tiden, og der skal ikke ret mange fejtrin til, før du lige så godt kan begynde forfra. Men se sådan her på det: Du har alt at vinde og intet at tabe - altså ikke bortset fra dit liv, prinsessen og hele kongeriget.

Søren

AMIGA

Kr. 375

Ligesom "Wings of Fury" er dette soft programmeret af Broderbund, og der er ingen tvivl om, at dette amerikanske firma er et kæmpe aktiv for Domark. Animationsniveauet er i høj grad, og så gør det klap så meget, at baggrundsgrafikken er udstaljeret og ensformig. Man kan ligefrem se, hvordan hovedpersonen kæmper for at holde balancen, når han står på kanten af en agrund! Lydeffekterne er effektive, og musikken stemningsstild. Spillet som sådan er både original og udforrende.

Grafik	93%
Lyd	84%
Gameplay	89%

OVERALL 90%

COMMODORE 64

Prince of Persia kommer desværre ikke til 64-eren.

JAMES POND

Millenium

Hans navn er Pond - James Pond. Hemmelig agent med licens til at blæse bobler. Og det er en egenskab, som han får brug for i dette originale spil fra Millenium.

Pond svømmer rundt i de undersejsiske grotter, der vrimer med andre fisk og havdry. Ikke alle er lige venligt indstillet, men så længe Pond dem børne i en bobel. Hvis han derpå svømmer ind i bobben, kommer der en bonus-ikon til syne, som han kan samle op for at få ekstra point.

Der er 12 forskellige missioner, som alle skal gennemføres inden for en given tidsfrist:

I den første mission har den onde "Dr. Maybe" fanget en masse uskyldige hummere, som han

har placeret i små burer på havbunden. Pond skal finde neglemer og befri de stakkels små kræ, inden den føle dykker fra den lokale fiske-restaurant dukker op.

Anden mission foregår i nærheden af et atomkraftværk. Havbunden er fyldt med radioaktivt affald, og det er op til Pond at evakuere de flinke, formøjede fisk, inden de muterer og bliver til føle, farlige fisk. I praksis udføres opgaven ved at svømme hen til dem, og vise dem vej til udgangen - en efter en.

Heresofter går turen videre til farvandet under en børplatform, der i længere tid har ladet olie sive ud i vandet. Men nu må forureningen stoppes - en gang for alle! Pond skal samle dynamitstænger og anbringe dem ved fodeni at platformen.



AMIGA - En underlig fisk...

SUBBUTEO

Electronic Zoo

Folks forskellige valg af livsstil kan vise sig i de mest underlige afskygninger. Skal man tro påledige kilder, så findes der endog en helt speciel Subbuteo-livsstil, der indebærer en helt række regler og love. Folk, der tilhører denne underlige klan, investerer flere tusinde kroner i grøn filt, små plastikmænd, plastikbold, plasticlyst og plastictrofeer, hvorefter de slæber det hele ind i et lukket rum, stiller grejet på bordet og går igang med at spille en særlig korrekt fodboldkamp.

"Det skal da vel have lov ti," sidder du nu og siger, rystet over min intolerance over for disse individer. Men NEJ! Ikke nok med, at de bruger en masse tid på det, de har god hjælp mig også at holdt verdensmesterskaber i deres spil! Tallene viser, at næsten 5 mia. mennesker er med i dette underlige samfund, der er organiseret i 18 europæiske lande. De ender med at oversvømme os! Der bliver ikke nok til alle! De laver egne partier, egne skoler... det går helt amok!!

NÅ... skal vi være alvorlige... Subbuteo er altså det mest populære fodboldspil i verden, beregnet for bordplade. Og derfor er det selvfølgelig også blevet presset ned til computerformat.

Efter sigende er det hele meget korrekt opbygget, og efter diverse regler skal man få spillet bolden frem til modstanderens mål, hvorefter den skal bankses ind mellem netmaskerne. Sæt om det måske lyder actionpræget, så er det snarere en slags strategispil med mulighed for at placere sine spillere i taktiske stillinger og med betenkningstid, før man affyrer et skud.

Der er mulighed for at spille mod såvel computert som levende spillere, og kampens varighed kan justeres. Man skiftes så til at skyde til bolden - efter bestemte regler. Man vælger den spiller, der skal skyde, og indstiller styrke og skruke. Det kan nemt ende i nogle plinlige situationer, med spillere der

leber ti meter ved siden af bolden, og fortsætter ud i tilskuerne, og det hele virker i starten noget rodet. Men når (HVIS) man begynder at forstå reglerne, viser der sig faktisk et spil, der virkelig er fængsrende og udfordrende.

Spillet er imidlertid så specielt, at folk der ikke er vilde med taktik og fodbold, eller kender originalen, nok ber kigge for de køber. Jeg kunne nu godt lide det - selv om det absolut ikke ligner Kick Off!

Christian

AMIGA

Kr 375

Banan kan ses fra flere vinkler, men grafikken er noget simpel og grønkornet. Lyden er begrænset til det mest nødvendige, men hvis du er en af Jordens 5 mia. Subbuteo-freaks, er spillet selvfølgeligt et must. Andre kan sikkert godt undvære det.

Grafik	56%
Lyd	31%
Gameplay	79%

OVERALL 69%

COMMODORE 64

Band Kr 169, Disk Kr 249

Banan ses fra oven, og grafikken er som følge heraf ret simpel, ligesom lyden ikke danner grundlag for det store dansesoptum. Men gameplayet er stor og fint, når man har sat sig ind i det. Da det er temmelig specielt, må du nok hellere snuppe en kigger - som vi siger på Vesterbro.

Grafik	52%
Lyd	34%
Gameplay	78%

OVERALL 69%



C64 - En meget speciel form for fodbold...

AMIGA

Kr 375

Grafikken er lavengrig, videnmerket og overordentlig nutidig! Spillet åbner til tonerne af en lystig majolik fyldt med samplede gurgle-lyde, og ingame musikken er både sjov og årefaldende. For eksempel er der en god variation over det kendte Bond-theme. Gameplayet lægger i starten, men missionerne bliver lidt ensormige i længden.

Grafik	84%
Lyd	85%
Gameplay	70%

OVERALL 70%

COMMODORE 64

Det ville være en smid sag at konvertere dette spil til 64'eren, men Millenium har ingen planer om at gøre det.

Senere skal han samle guidbarrier fra et gammelt skibsvrag, indsamle smuglenkoster, hjælpe nogen næstede havtrøver og så videre. Missionerne lyder forskellige, men i virkeligheden er de alle bygget op efter den samme enkle opskrift: Man skal samle nogle ting op, og flytte dem fra et sted til et andet, inden tiden løber ud. Pond kan kun bære en ting ad gangen, og derfor bliver gameplayet hurtigt et spørgsmål om bare at svømme frem og tilbage.

Det ensformige gameplay opvejes dog af, at spillet er fyldt med morsomme indslag. I nogle missioner er det for eksempel nødvendigt at springe op over havoverfladen for at få fat i et objekt. Men her skal Pond passe på, at han ikke bliver opsnavnet af en fortipasserne rovugl!

Der er også masser af hemmelige grotter, skjulte bonus'er og genveje til senere levels. Præcis som i Great Giana Sisters, Wonderboy, Apprentice - og de andre spil i denne helt specielle, nuttede genre.

Søren



AMIGA - ikke særlig "stunning"...

Demark

Første spørgsmål til dette spil må være: Hvad mon det der S.T.U.N. står for? Jo, det er forkortelsen af "Spread Tunnel Underground Network". Og den Runner, der omtales i titlen, det er dig.

S.T.U.N. Runner, der stammer fra arcadehalernes højmerke, beskrives som den ultimative tophastighedsudfordring i teknologien. Derfor kan det vel heller ikke undre, at vi i realiteten sidder med en variation over det gode gamle "ræs mod uret" tema. Denne gang er veje og bakker suppleret med tunneler (kør op på siden for at bevare hastigheden), ramper, T-kryds og fjender. Sidstnævnte kan selvfølgelig elimineres ved hjælp af din medbragte laser. Hvis du sampler stjerner på vejen, kan du få nogle smart-bombs under vesten. Du kan også flyve over nogle turbo-blokke og dermed komme op på noget, der ligger meget nær lysets hastighed.

Det S.T.U.N. Run strækker sig over 25 levels og det er muligt at begynde både på level 1, level 6 og level 11. Præcis som på de gode arcade-automater. Og det er netop problemet! Alt det der med lyshastighed og ultimativ tophastighedsudfordring er kun teori. På arcademaskinen gik det da næsten hurtigt, men der var det nok heller ikke en 64'eren eller en Amiga, som sad og placerede alle de små pixels. Og hvor er underholdningen hen? Hvis tommelmenen af fart er væk? Vi har set det i Hard Drivin', i Afterburner og mange andre steder...

Er S.T.U.N. Runner reduceret til en cykeltur nedad Streget efter lukketid? Jeg er bange for det. Læs kasserne for de rå facts.

Jakob

S.T.U.N. RUNNER

AMIGA

Kr 375

Selv om grafikken faktisk er rimelig og ikke alt for højklasset, er begrebet tårn nærmest ikke eksisterende. Kun i korte øjeblikke får du lov at føle, at det mæske går en LILLE SMULE tægt. Og hvis du endelig gennemtrænger et par levels, vil du hurtigt komme til at synde en continue-funktion: Men den har programmeret glemt. Lyden indtager alt tilbagetrækket placering for at sige det midt. Og gameplayet? Det hjælper lidt med lasereb, men ville du finde det underholdende at køre Monaco Grand Prix en indkøbsvogn? Måske, men kun de forstørre 200 meter.

Grafik	71%
Lyd	43%
Gameplay	50%

OVERALL 51%

COMMODORE 64

Band Kr 169, Disk Kr 249

Programmeren til denne version har på et tidligt tidspunkt indsat det umulige i konvensjonen: Han har prøvet alligevel, blandt andet ved at opprioritere hastighed frem for detaljer. Denne fremgangsmåde har betydet farvel til mulighed, T-kryds, små steder mm. og godttag til klumpetrat. Hvor siger du til truknede stjerner? De skal ses! Desværre er det slet ikke nok til at skabe den nødvendige hastighed, og resultatet er endnu mere kedelige end på Amiga'en. Lyd: Små melodier plus hvid støj.

Grafik	49%
Lyd	53%
Gameplay	33%

OVERALL 36%



005235 3-2 00

AMIGA - Hver level har sit eget tema. Her befinder vi os på den uhyggelige kirkegård.



0022560 7-1 02

AMIGA - Mellem banerne bliver bilen transporteret rundt af en smilende helikopter!

CAR-VUP

Core Design

Her er så endnu en tilføjelse til det efterhånden enorme udvalg af "nuttede" platformspil. Hovedpersonen er Amie - ikke Schwarzenegger, men en lille rød folkevogn, som tappert forsøger at rense sin verden fra de ustyrige "baddies", der pludselig er dukket op over det hele. Manden bag alt dette postyr er Kaptajn Grim, der som navnet antyder er indaet modstander af alt hvad der er sot og pænt. Han ville have hadet dette spil.

Car-Vup består af 48 vandret scrollende baner - fordelt på 8 levels, der hver har deres eget "tema" (spøgelser, legetøj, musik osv.). Alle platformene er blevet inficeret med kaptajn Grims ondskab, og Amie skal køre henover dem for at gøre dem gode igen. Bilens stopper aldrig, men du kan skifte

retning og hoppe fra den ene platform til den næste.

Af og til falder der bonus-ikoner ned fra himlen, som giver dig ekstra point eller forskellige våben, du kan bruge mod de fjender, der myldrer rundt på platformene. Hvis du er for langsom, kommer der en "turbo-dæmon", som målrettet forfølger dig, indtil du har "rentet" det sidste stykke platform, og kan fortsætte til næstebane.

All i alt er Car-Vup et behageligt lille spil, som dog har et par skenhedstør. For eksempel er det ret irriterende, at Amie automatisk vendrer om, når han nær enden af en platform. Og at man nogen gange der uden varsel, fordi der pludselig kommer en fjende frem foran bilen, mens man er midt i et reversibelhop. Men bortset fra disse tilfældig-

heds-momenter, er spillet både nuttet, afslappende og dejlig nemt at gå til.

Søren

CAPTIVE

Mandscape

I dette nye "Dungeon Master" lignende spil overtager du musestryreren af fire robotter med en tvivsom mission, der bringer dem hængende rundt i universet.

De er udstyret med hjørnechips, modulslots og selvstændig arme, ben, hoveder, brystkasser, hænder og fødder. Nu er det jo bare robotter, så der er ikke noget i vejen for at bytte et par arme eller hoveder, sådan for sjov. Og hvis nu en af

robotterne ved et uheld har fået smadret sine fedder, kan han låne af en af de andre. To robotter med én fod hver er bedre end en robot uden fedder.

Det smarteste er dog at medtage et par ekstra legemsdele, så man hurtigt kan skifte i en nødsituation. De udbrændte rester kan senere repareres i en af de mange butikker. I nogle af dem kan også kabes bedre, smukkere og hurtigere robotdele.

Og så er der lige det med våbnene, for selvstændig er der en hel del varmte individer på hver planet. Her er det nødvendigt med alternative våde, for pistoler, rifler og automativåben indtrodu-

ceres først langt inde i spillet. Knoppen er Okay, men super-hoppeboldene på godt 2 kilo er meget bedre. Men forsigtighed anbefales. Smæk dem ind i en mur, og du får dem tilbage i synet. Stikkontrollerne byder også på en alternativ mulighed: Sklik at par fingre i hullerne og benyt spændingen til at genoplade din robot - eller giv dine modstandere en hurtig gang elektrolyse! Hvis alt fejler, kan man altid gå efter at lure fjenden ind i en døråbning og trykke på 'luk'-knappen.

Dette er blot nogle facetter af gameplayet, der til fulde udnytter robot-mulighederne. Du kan kebe, kørflægge, genoplade, skjolde, antigravitationsenheder og meget andet godt, lige til at putte i hullet i hovedet.

Manuallen er der ikke meget sprælt i, men øvelse ger mest. Du vil meget hurtigt blive fanger af Captive, men det vil med garanti være længe, før du sliper det.

Jakob

AMIGA

Kr. 375

Grafikken er helt i top. Overskuelige menuer, vellogn udstyr, tæktr- og hurtige baggrund plus en stor samling originale modstandere med forskellige evner. Lyden er derimod for simpel. Titlemalodi, men herudover kun rotologiske grynløg stan som i en gennemsnitlig pomifilm. Gameplayet er fedt, originalt og godt udarbejdet. Og det er det, der gør udslaget. Captive er et HIT!

Grafik 92%
Lyd 69%
Gameplay 93%

OVERALL 93%

COMMODORE 64

Ingen 64'er-version under opsalting. Desværre.



AMIGA - Et meget spændende spil i stil med Dungeonmaster.



MASTER BLAZER

Rainbow Arts

Master Blazer er et af de spil, man enten elsker eller hader. Opskriften er omrent så simpel, som den overhovedet kan blive: To spillere, to mål og en bold - så kan du vist godt selv tænke dig til resten.

Men det er alligevel et ret abstrakt spil vi her har med at gøre, for Master Blazer handler hverken om fodbold eller Ishockey. Det handler derimod om en behård fremtidssport, der har aflest de meningsløse krigs, der plagede jorden i de mere primitive tidsalder.

Spillerne kontrollerer hver deres "Rotofoil" (et rumfartskab specielt til formålet), og da bolden jo er håblos, forældede spillerne med en "Plasmorb" (en energikugle, der svæver et stykke over banen). Målstolperne er mobile og består ligefrem af ren, fortættet energi...

Men alt det er teori, og gameplayet er slet ikke så individuel, som ovenstående giver indtryk af. De to spillere drøner rundt på banen i kamp om bolden (iad os bare kaldte den det). Når en spiller kommer i nærheden af bolden, opfanges den i Rotofoilens kraftfelt, og han skyder ved at trykke på skydeknappen. Modstanderen ger selvfølgelig alt for at forhindre dette, ved f.eks. at støde hæmningsslæt ind i en og forsøge at hive bolden over i sit eget kraftfelt.

Jo større afstand til målet, des flere point får

Z-OUT

Rainbow Arts

Velkommen til endnu en bogstav-leg for folk med kronisk kløe i aftækker-fingeren! Først kom R-type, dernæst X-Out - og nu er vi altså nået til sidste bogstav i det internationale alfabet. Der skal vist ikke meget fantasi til at gætte, at Z-Out er fortsættelsen til X-Out, og som det vist fremgår af skærmindledet, dækker titlen over endnu et sidelæns scrollende shoot 'em up. Spillet minder meget om sin forgænger, der i øvrigt selv mindeude om sine forgængere. Men sådan er det jo med disse spil...

Som noget nyt er der dog mulighed for at være to spillere på samme tid, og det er som bekendt meget underholdende at slås indbyrdes om de eftertragtede bonus-ikoner. Men den største forbedring ligger nok i våbensystemet, der er usædvanlig fleksibel.

Våben-butikken i X-Out er aflest af det klassiske system, hvor visse aliens efterlader ekstravåben, når man skyder dem. Og uden dem, kommer man ikke ret langt! Man starter med en nærmest harmles zærbæsse, men efterhånden kan man udvide sit fartøj med en lang række nyttige add-ons.

For eksempel er der en drone, der kan monteres på dit rumskib, hvor den på samme tid fungerer som både kanon og skjold - ligesom i R-type. Her er systemet bare længt mere fleksibelt. Ved et tryk på mellemrumstasten kan du sende dronen fremad, hvor den effektivt kan rydde vejen for dig. Og når du kobler den på igen, kan du selv afgøre, om den skal sidde foran eller bagpå dit skib.

En anden nyttig add-on er nogle små satellitter, der kredser om dit rumskib og danner et effektivt skjold. Med cursor-lasterne kan du selv afgøre, hvilken afstand skal kredse i, i det hele taget er der rig mulighed for selv at tilpasse dine våben efter omgivelserne, og det bliver selvfølgelig ikke mindre imponerende af, at alle ekstravåben har flere "levels".

AMIGA

Kr 375

Grafikken kan i hastighed sagtens måle sig med de bedste demoer, og af og til er det næsten for meget af det gode. Det kan godt gå så hurtigt, at man ikke selv kan følge med. Spillet er fantastisk velpræsenteret med nogle intro-sekvenser, der bare skal opleves. Musikken er også fremragende, men under selve kampen må man nøjes med nogle simple spot-effekter. Master Blazer er et meget abstrakt spil, som mange sikkert vil have svært ved at forholde sig til, men som alligevel er et nærmere bekendtskab værd.

Grafik	82%
Lyd	90%
Gameplay	71%

OVERALL 70%

COMMODORE 64

Master Blazer er en konvertering af Lucas Films gamle C64 spil "Ballblazer", som skabte stor røre, da det kom frem for nu mere end fem år siden. Først og fremmest på grund af 3D grafikken, der var noget helt nyt i de dage. Set med nutidige øjne er spillet knap så bemærkelsesværdigt. For et par år siden blev Ballblazer genudgivet som billigspl.

AMIGA - Den hurtige 3D grafik er lige til at blive svimmel af!

man, når man scorer. Vinderen er den, der først får 10 point, eller fører, når tidsfristen udløber.

Problemet med Master Blazer er, at gameplayet til tider godt kan virke lidt tilfældigt og uoverskueligt. Det er ikke altid lige nemt at orientere sig, og risikoen for selv mål er hele tiden til stede.

Til gengæld er spillet fantastisk velpræsenteret. Der er en grafisk instruktion i reglerne, man kan spille mod et andet menneske eller mod ni forskellige androider, man kan deltage i en turnering, man kan more sig med et alternativt racerspill... Rainbow Arts har virkelig gjort meget for at peppe op på det simple gameplay!

Alligevel er det ikke et spil, jeg uforbeholdent vil anbefale. Dertil er det for specielt. Jeg ved godt, det er en dum anmelder-kliche, men den har sjældent været mere relevant end i dette tilfælde, så her er den: Prøv før du køber!

Søren

AMIGA

Kr 295

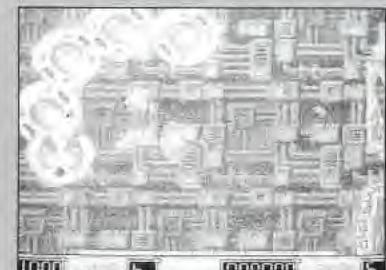
Grafikken er meget flot og afvekslende, selv om den "lurer" en del fra tidligere spil. Der er alt lige fra organiske insekt-lignende installationer til hoppende frøer og scenener der tilsyneladende er hentet lige ud af den klassiske science-fiction film "Alien". Hverbane har sit eget sound-track, der passer glimrende ind i resten af spillet. Med Z-Out har Rainbow Arts endnu engang bevisst, at de råder over nogle af verdens mest kompetente Amiga-programmører.

Grafik	91%
Lyd	90%
Gameplay	87%

OVERALL 89%

COMMODORE 64

Kommer i første omgang kun til Amiga (- og Atari ST).

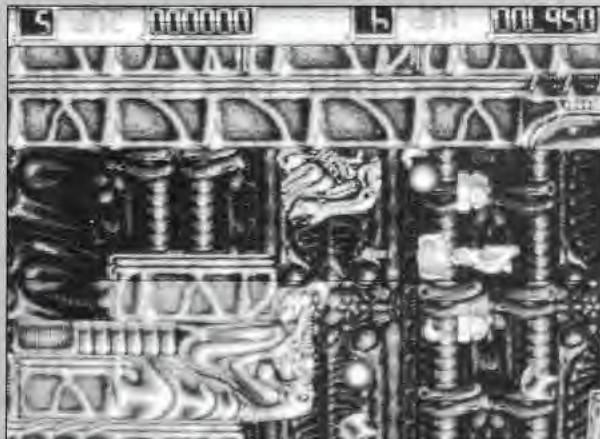


AMIGA - En af de mange dranske end-of-level vogter.

Hverbane har sin egen visuelle stil, som går igen i den obligatoriske end-of-level vogter. Her har denne bare fået følgeskab af en næsten lige så stor midle-of-level vogter...

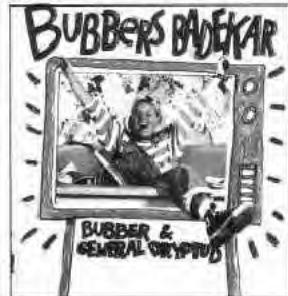
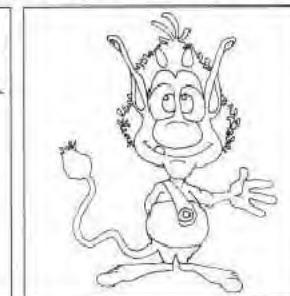
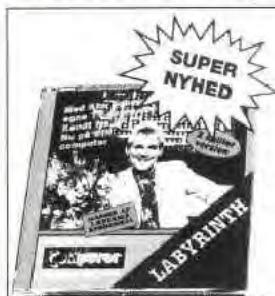
Rundt omkring er der hemmelige bonus-felter med ekstra liv og point, så det er en god ide at se sig godt for. For Z-Out er et svært spil, og du får brug for at den hjælp, du kan få!

Søren



AMIGA -
Her har
grafikken
vist ladt
inspiration
fra filmen
"Alien"...

NÅR DU ER FÆRDIG MED TEKSTBEHANDLINGEN ...



LABYRINTH

Fra Danmarks Radios populære TV Show. Over 800 forskellige spørsgsmål og mulighed for 2 spillere eller hold. Julegaven-ideen til hele familien i år.

C64 Bånd	198,-
C64 Disk	198,-
Amiga	298,-
PC 3.5 + 5.25	298,-

SKARMTROLDEN HUGO

Det nye TV spil fra Eleva2eren, er nu udkommet til DIN computer. Løb gennem minnegængene og hop over hullerne i broen.

'Jeg føler mig lidt overkørt'.

C64 Modul	349,-
Amiga (1 Mb)	299,-
PC 3.5 + 5.25	299,-

BUBBERS BADEKAR

Vær med i 'Jagten på Bubbers Badekar'. Find badekarret, General Dryptud og Johanna fra Savanna. **For børn mellem 2 og 7 år.**

C64 Bånd	249,-
C64 Disk	249,-
Amiga	249,-
PC 3.5 + 5.25	249,-
10 tomme disks + spil	295,-

SUPER OSWALD fra TV2

Det kendte spil fra fredag aften på TV2. Hop fra isflage til isflage og samle pakker. Husk at undgå fuglene og eskimoen.

C64 Bånd	249,-
C64 Disk	249,-
Amiga	249,-
PC 3.5 + 5.25	249,-
10 tomme disks + spil	295,-

SUPER TILBUD! Få alle 4 spil i en pakke: C64 Bånd + Modul : 995,- / C64 Disk + Modul : 995,- / Amiga : 1045,- / PC 3.5 + 5.25 : 1045,-

SEGA MEGADRIVE



SEGA MEGADRIVE er maskinen der kommer tættest på de originale arcade maskiner. SEGA MEGADRIVE kan naturligvis udvides til at bruge alle spil fra SEGA MASTER. Få en SEGA MEGADRIVE inkl. joystick og alle kabler, samt et gratis eksemplar af SEGA's superhit Altered Beast for kun:

1995,-

SEGA MEGADRIVE udstyr !

Scart kabel	85,-
Master/Megadrive modul	445,-
Ekstra joystick	195,-
Zoom	398,-
Alex Kidd Enchanted Castle	399,-
Rambo III	399,-
World Cup Italia '90	399,-
Thunder Force II	399,-
Last Battle	399,-
Forgotten Worlds	399,-
Mystic Defender	399,-
Truxton	399,-
Super Thunder Blade	399,-
Space Harrier II	399,-
Super Haad-On	399,-
The Revenge of Shinobi	399,-
Golden Axe	399,-
Super League	399,-
Basket Ball	399,-
Arnold Palmer Tour, Golf	399,-
Herrzog Zwei	399,-
Twin Hawk	399,-
Cyberball	399,-
Eswat	399,-
Ghostbusters	399,-
Super Monaco Grand Prix	399,-
Ghoulia's Ghosts	499,-
Sword of Emilio	599,-
Phantasy Star II	649,-

AMIGA SPIL

A Kind of Magic I (*)	Magic Bytes	199,-
Action Stations	Peygnois	499,-
Armour-Geddon	Peygnois	299,-
Atomic RoboBob	Activision	299,-
Battle Command	Palace	299,-
Battle-Command	Ocean	299,-
Betrayal	Rainbird	399,-
Blade Warrio	Image Works	399,-
Blitzkring Battle	Interplay	399,-
Blitzkring Battle	Magic Bytes	399,-
Blowout	Image Works	299,-
Cadavers	Image Works	299,-
Carthage	Peygnois	299,-
Champion of the Raj	Image Works	299,-
Chain Strike Back (1 mbl)	Peygnois	399,-
Cold War 4 Gold	Gremlin	299,-
Chuck Yeager AFT 2.0	Electronic Arts	299,-
Clever Smart (*)	Magic Bytes	199,-
Communication	Infogrames	299,-
Curse of the Azure Bonds	Activision	399,-
Curse of the Azure Bonds	Magic Bytes	399,-
Damocles Mission disk 1	Novagon	149,-
Days of Thunder	Microprose	299,-
Eagle Riders	Infogrames	299,-
Eskimo Games (*)	Magic Bytes	199,-
Exterminator	Magic Bytes	199,-
Fistmaster	Peygnois	299,-
Flight of the Intruder	Spec Holobyte	399,-
Football Bonds	Infogrames	299,-
Harpoon	PSS	399,-
Horror Zombies	Millennium	299,-
James Bond	Millennium	299,-
Killing Cloud	Image Works	299,-
Knight of Legend	Microprose	299,-
Life and Death	Microprose	299,-
Mad Max Turbo Chal.	Microprose	299,-
M1 Tank Platoon	Micromouse	299,-
Mini Golf (*)	Magic Bytes	799,-

Murderer in Space

Neutron	Infogrames	299,-
Neutron	Line	299,-
Neutron	Ocean	299,-
Neutron	Mirrorsoft	299,-
Neutron	Demoware	299,-
Neutron	US Gold	299,-
Over the net	Line	299,-
Over the net	Powerhouse (*)	299,-
Paw patrol	Magic Bytes	299,-
Paw patrol	Mirrorsoft	299,-
Puzzle	Ocean	299,-
Reaching 'Humanus'	RGB Studios	399,-
Reiders of Baham	PSI	399,-
Reiders of Baham	Sales Curve	399,-
Reiders of Baham	Simularia	299,-
Reiders of Baham	Micro Style	299,-
Reiders of Baham	Skids	299,-
Reiders of Baham	Speedball II	299,-
Reiders of Baham	Image Works	299,-
Reiders of Baham	Grimo GAMES	299,-
Reiders of Baham	Stargate	299,-
Reiders of Baham	Space Station	299,-
Team Suzuki	Gremnas	299,-
Team Yankes	Empire	299,-
The Final Conflict	Impressions	299,-
The Light Controller	Infogrames	299,-
The Light Controller	Micro Style	299,-
The Light Controller	Millennium	299,-
The Light Controller	Millennium	299,-
Thunderstruck	Millennium	299,-
Tom & Jerry (*)	Magic Bytes	199,-
Tom & Jerry II (*)	Magic Bytes	199,-
Tom & Jerry II (*)	Orbit	299,-
Tom & Jerry II (*)	US Gold	399,-
Tom & Jerry II (*)	Us Squads	399,-
Vampire's Empire (*)	Magic Bytes	199,-
Vector Championship Ban	Impulse	299,-
Vector River Hawk	Impulse	299,-
Vector River Hawk	System 3	299,-
Voodoo Nightmare	Palace	299,-
Wall Street (*)	Magic Bytes	199,-
Western Games (*)	Microprose	299,-
Wings of Death	Thalion	299,-
Wings of Death	Magnetic Scrolls	399,-

VI HAR OGSÅ MANGE AMIGA SPIL

512k RAM

Udvid din Amiga 500 med en halv megabyte RAM. Med on/off kontakt og ur med batteribackup samt et valgfrit gratis spil (med *).

kun 895,-

ARCADE JOYSTICK

Verdens sterkeste joystick. Bid i det ... Slá musem med det ... Det virker stadigvæk.

kun 248,-

AMIGA 500-XT

Lav din Amiga 500 om til en rigtig IBM kompatibel PC-XT.

KCS Power Board med PHOENIX BIOS, indbygget ur med batteri backup, Hercules og CGA grafik, 1.5 Mb RAM og MS-DOS 4.01 leverer en PC-XT på 8 MHz. Passer under bunden af Amiga 500. Ingen ekstra strømforsyning er nødvendig. Garantien brydes ikke ved installation.

kun 4295,-

Få Interactivisions nye store julekatalog. Masser af spændende tilbuds til dig og din spillemaskine, i denne sæde juletid hvor sneen daler stille ned.

Kun 15,- kr

EKSTERNT DISKDREV

Få et ekstra diskdrev med 70 cm. kabel, gennemført bus og on/off kontakt, samt et valgfrit gratis spil (med *).

kun 995,-

SUPER TILBUD

Få en 512kb RAM udvidelse og eksternt diskdrev samt 2 valgfrie gratis spil (med *).

kun 1795,-

SÅDAN BESTILLER DU HOS INTERACTIVISION

Hver mandag til fredag mellem 11.00 og 17.00 kan du ringe til Interactivision på tlf. 86-802700, og bestille de varer du ser i vores annoncer. Bemærk at der på enkelte varer kan være op til 14 dages leveringstid, selvom vi selvfølgelig besträber os på at ekspediere alle ordrer fra dag til dag. Ved betaling med check eller giro tilføjes et gebyr på kr. 20,- til porto og ekspedition. Yderlig tillæg ved efterkrav kr. 25,- salt kr. 45,-.

Bemærk veriligt at alle priser er inklusive moms, med mindre andet er angivet. Desuden tages der forbehold for mellemsalg, trykføj og prisændringer.

INTERACTIVISION
ApS.

Hovedgårdsvej 4, DK-8600 Silkeborg, Fax: 86 800692, Tlf.: 86 802700

POSTORDRE:
86-802700

INTERACTIVISION

Hovedgårdsvej 4
DK-8600 Silkeborg
Fax: 86-800692
Tlf: 86-802700
Giro: 8-66-12-35

**SÅDAN BESTILLER DU
HOS INTERACTIVISION**

Hver mandag til fredag mellem 11.00 og 17.00 kan du ringe til Interactivision på tlf. 86-802700, og bestille de varer du ser i vores annoncer. Bemærk at der på enkelte varer kan være op til 14 dages leveringstid, selvom vi selvfølgelig bestreber os på at ekspedere alle ordrer fra dag til dag. Ved betaling med check eller giro tillægges et gebyr på kr. 20,- til porto og ekspedition. Yderlig tillæg ved efterkrav kr. 25,- i alt kr. 45,-.

Bemærk venligst at alle priser er inklusive moms, med mindre andet er angivet. Desuden tages der forbehold for mellemsalg.

PERSIAN GULF INFERNO

Et boreoplatform i den persiske golf bliver besat af terrorister. De må også gødelevne stærke modværelser på et atombombe, som bringes til at presser regeringen. Som spionagent har du 30 minutter til at finde igennem en labyrint af gange og trappor på boreoplatformen, for at undgå følgende isærhedsstcene, række gudene og stoppe atombomben.

**U.S.S.
JOHN YOUNG**

En krigsskibs simulation i 1995 konfrontation mellem Iran, Irak og USA. Angrib korvoyer, jag ubåde, undgå flyngreb, stop tankere, sænkt oliefrafteforme og før krig mod fjendens krigsskibe.

Amiga, Atari ST 249,-
C64 Disk 249,-
C64 Band 199,-
PC 3.5 / 5.25 249,-

U.S.S. JOHN YOUNG

A NAVAL WARSHIP SIMULATION

NDS
DANSK
MANUAL

823h
GRAFIK
COMputer

Amiga, Atari ST 249,-
C64 Disk 249,-
C64 Band 199,-



Amiga, Atari ST 249,-
C64 Disk 249,-
C64 Band 199,-

THE SECOND WORLD

PLANET
SIMULATION

AMIGA
JOKER
HIT

MAGIC BYTES

NDS
MED
DATA-
BASE

Amiga, Atari ST 249,-
C64 Disk 249,-
C64 Band 199,-
PC 3.5 / 5.25 249,-

Kind Of Magic 2
Super spilsamling med 4 topspil.

TOM OG JERRY 1
Jagten på den forsvundne ost, med masser af overraskelser.

MINI GOLF

Spil den realistiske simulation af det kendte spil, hjemme i dagligstuen.

BEAM

27 baner med strategisk rum-action og kunstig tyngdekraft.

NIGHTDAWN

Erobre modstandernes planet med fjernstyrede robotter.

**Kind of Magic 2
(Nightdawn) AMIGA**



**Persian Gulf
Inferno
AMIGA**

**Second World
AMIGA**



**USS John Young
AMIGA**



**DinoWars
AMIGA**



MAGIC BYTES



DINOWARS

Interaktivt strategi og arkadespil med super animeerde actionscener, samt en database med et animeret dinosaur leksikon. Kæmp mod andre dinosauerer i forskellige urtids landskaber, og flyt dine dinosauere rundt i den overordnede strategi. Actionscenerne kan slås fra.

THE SECOND WORLD

Førteklasses fascinerende strategispil om magt, videnskab og politik i fremtiden. I år 2030 må du på en uafhængig planet kæmpe for din verdens fremtid. Vind rigdom og øre i spillet om universets fremtid.

GAMES PREVIEW

Sizzlende varme
spilnyheder - midt i
vinterkulden....



M.U.D.S.

Voldelige sports-simulationer er dog helt store trækplaster for tiden, og det er derfor meget betegnende, at initiativtagerne i Rainbow Arts' nye boldspil står for "Mean Ugly Dirty Sport".

Spillet handler om en science fiction agtigt holdsport, hvor de foremeddeledighedshold for hængst er utsukket med levende træbes (!!)... Spillerne er tidligere straffefanger (altså intet nyt, vel Malby?), som er blevet løvet frihed, hvis de vinder. Men først skal de lige overleve...

Spillet er mere omfattende, end man umiddelbart kunne træste til at tro. Man kan nemlig selv vælge, hvilken vinkel man vil se sportsgrenen fra.

Man kan være holdets manager, der skal holde moralen oppe, vælte det rigtige hotel, holde styr på økonomien og så videre.

Eller man kan være den arme spiller, der pukler los i en sport, hvor alle knob gælder inklusive rå vold!

M.U.D.S. skulle være ude til Amigaen, når du læser dette.

THE LAST NINJA 3

Engelske System 3 er uden tvil det softwarehus, der satser mest på 64'eren i øjeblikket. Og det kan 64-ejerne prise sig lykkelige over, for selv om System 3 er et lille firma, har det i tidens løb stået for nogle af

missioner, mens andre stiller større krav i retning af strategisk tænkning.

Battle Command udkommer i første omgang kun til Amiga og de andre 16-bit maskiner, men Ocean regner med at følge op med 8-bit versioner i løbet af 1991, så også C64-ejere skulle have noget at glæde sig til.

Spillere: Udover at være et strategisk wargame, tager spillet også højde for de "menneskelige" kvaliteter, der kræves af en stor enehærsken.

Spillet er udviklet af et japansk firma, og der er flere spil på vej i samme serie. Det første bliver "Bandit Kings of Ancient China".

Udkommer til Amiga i starten af det nye år.

GENGHIS KHAN

Genghis Khan var besat af en gammel legende, der berettede om Mongoliernes store fremtid. Der skulle et mirakel til, for at en mand kunne forvandle det døde Mongoliet til et mægtigt imperium, der strakte sig fra Kina til Europa. Den unge Genghis Khan var fast besluttet på at leve dette mirakel.

Som bekendt lykkedes drømmen over af forventning, og i dette nye strategispil fra Infogrames får du mulighed for at gøre ham kunsten efter. Du skal sørge for, at dine undersætter er glade og tilfredse, at skatkammeret er fyldt, og at dine fjender bukker under.

I kamp skal du udmanøvrene fjendens tropper ved hjælp af dit kaveleri, men militær overmagt er i sig selv ingen garanti for succes. Landet skal regeres med politisk tæft, du skal finde en arving, der kan overtage riget efter din afgang. Måske en prinsesse kan være behjælpelig på det punkt...

Genghis Khan er avanceret simulation for

STRIDER II

For et års tid siden udgav US. Gold "Strider" - et jaevnt udmaerket platformspil med en god portion fælder og en meget direkte hælt, der tappert stred sig gennem alle forhindringer (deraf navnet). Nu kommer den uundgåelige toer, der lige så uundgåelig kommer til at hedde "Strider II".

Gameplayet er omtrint det samme, men plottet er ændret en anelse. Denne gang er det en bande kidnapptere, der må længe ryg til fjenderollen, og deres håndlanger er forstået over fern forskellige baner - hver udstyr med en standard end-of-level alien.

Men denne gang er Strider forberedt. Udover sit potente sværd, har han medbragt en lasergren og når end-of-level monstrene bliver for meget af det gode, kan han med et enkelt snuptag ændre skikkelse til en mægtig robot.



MASTERBLAZER

De rigtig gavde 64-ejere, dem der har været med siden idemønster, husker sandsynligvis spillet "Battleblazer" fra et stenagtigt helt opstørte softwarehus ved navn Lucasfilm Games. Spillet satte nye grænser for hvad der kunne lade sig gøre med 64'erenes grafik. Nu er det Amiga-ejernes tur til at sluffe bekendtskab med den specielle 3D opførelse.

Amiga udgaven er blevet dona "Master Blazer", og udgives af Rainbow Arts. Til alle fornuftige computerjegere skal det intet siges, at spillet er et futuristisk boldspil, hvor man drømmer om et på en 3D-bane og slår til en kugle, der høst skal ende i modstanderenes ram.

Dos er overet til at siden den originale version af spillet så dagens lys, så dat har været påtrævet med en del forbedringer i gameplayet, for at få spillet til at leve op til tildes krav. Dos er for eksempel indlagt en ny træningsmulighed og en turnering, hvor man kan være op til otte forskellige spillere. Desuden er der en særlig "racing" mode - plus en masse andre features, der kommer ved julietid til Amigisen.

Masterblazer kommer til at blive et af de spil, man enten elsker eller hater. Det udkommer ved julietid til Amigisen.

DRAGON BREED

Activision er ude i store økonomiske vanskeligheder, og derfor har de besluttet, at de fremover kun vil udgive spil til konsolerne. Dragon Breed tegner alttså til at blive det gamle spilfirms sidste computerspil, Sniff!

Spillet er en konvertering af Irem's populære academaskine, hvor hovedpersonen - den frugtfulde Kong Kayas - sidder overskrevet på en slængelignende drage, der flyver ham gennem seks sidjens scrollende baner. I tilfælde af luftsyge, kan den unge konge stå af dragen, og vandre videre alene - hvilket dog gør ham ekstra sårbar over for de angribende fjender. Kort sagt: shoot 'em up for alle pengene!

Spillet er spækket med enorme aliens, som man umiddelbart har svært ved at forståelse sitte gengivet på en Commodore 64. Men skærmbilledet, der faktisk er fra C64-versionen, ser alligevel ganske lovende ud. Lad os under alle omstændigheder håbe på en flot "afskedsgave" fra en af spilbranchens gamle, glædende pionerer.

Dragon Breed kan komme hvert sjæblik til både C64 og Amiga.

WING COMMANDER

Da vores spilredaktør første gang blev præsenteret for dette skærmbillede fra "Wing Commander", fremsatset han følgende officielle kommentar: "Wow!"

Grafikken ligher mest af alt noget fra en ny Sega academaskine, men den er god nok: skærmbilledet ER fra Amigaversjonen. Det er det amerikanske firma "Origin" (mest kendt fra Ultima-sagaen), der tilsyneladende har opnået det umulige med Amigagens grafik. Fremmede rumskibe, der først kun lige kan skimtes i det fjerne, tordner kort efter forbi din cockpitvindue på en så realistisk måde, at du ikke kan lade være med at dukke dig, lover pressmeddelelsen.

Wing Commander er en særlig actionfyldt rumskibs simulator med fire forskellige rumskibe og mere end 30 missioner. Præsentationen er ren Cinematique med et overvældende udbud af filmiske sekvenser, soundtracks og animerede "mellem-skærme". Vi har set en PC demoversion, og kunne næsten ikke tro vores egne øjne...

WRATH OF THE DEMON

Denne mission i det seneste udgivne fra en anden datterselskab af den kendte spiludbygger Ocean, børnepladsen og konkurrenten til Wing Commander. Denne præsens vil fås til gengivet både i mosen og brevet inden du kommer til den afgørende udkomst-dag i januar.

"Wrath of the Demon" er et multiplatform-spil fra Firmelet også "Dragon's Lair" og "Space Ace", men i når du kan fås til både til PC, Realisticsoft har haft plads til fåt mere gameplay funktioner.

Det næste overvejeligt er nu, at Realisticsoft har besluttedt at udgive kassen til G4 version, og hvis man skal klare sig efter download overfor den G64 version, vil de slippes godt ind.



DRAGONS LAIR II

Nu er den gal igen! Prinsesse Daphne er på magisk vis blevet ført tilbage til en ukendt bøsning af den onde troldmand Mordroc, der vil tvinge hende til at gifte sig med ham. Kun du, den uehdige helt Dirk Daring, kan redde hende.

Det er igen tegnefilms-mageren Don Bluth, der står for grafikken, og vi gæster på, at der stadig ikke er nogen, der har taget sig sammen til at gøre noget ved gameplayet. Men hvis du er fan af de forrige spil i serien kan du roligt glæde dig til denne efterfølger, der usædvanligvis udkommer til Amigaen, FOR den dukker op i arcadehallerne.

Spillet tyder seks disketter, og indeholder godt 50 animerede grafikksekvenser - heraf 14 døds-scener!

Dragons Lair II, med undertitlen "Time Warp", skulle være ude til Amiga, når du læser dette,



Wing Commander lander til Amigaen engang i løbet af januar, og det er Mindscape, der står for udgivelsen i Europa.

Z-OUT

X-Out bliver af mange anset for det bedste shoot'em up, der er lavet til Amigaen - måske lige med undtagelse af gode gamle Sidewinder. Nu er Rainbow Arts snart klar med en fortsættelse, og ikke noget med "X-

Out 2" - tyskerne er mere originale end som så. Derfor har de valgt at kalde deres nye megashoot'em up for "Z-Out".

Kort fortalt byder gameplayet på mere af det samme, og det tyder på, at grundens slet ikke værst. Butiks-ekspeditionen er ganske vist blevet fjernet, men til gengæld er der blevet plads til et overflædighedsorm af grafik, lyd og seje eksplosioner.

Z-Out fra Rainbow Arts skulle efter planen være ude til din Amiga, samtidig med dette blad.

NAVY SEALS

Som du måske har gættet er dette spil fra Ocean en licens over den nye actionfilm med Charlie Sheen og Michael Biehn.

Filmens og spillets titel er navnet på en specialtrænet amerikansk hærstyrke bestående af fem elitesoldater. En af gruppens helikoptere er blevet skudt ned i den Persiske golf, og fanaticke terrorister har taget piloten som gidsel. En sag for Navy Seals gruppen...

Spillet starter med gruppens landgang i Omans havn. De er kun bevæbnet med håndvåben, og deres ordre går ud på at udføre en heroisk redningsaktion. I første omgang indebærer dette en del nærkampe med terroristerne, hvis våben og kommunikationsystem skal sættes ud af spillet.

Helikopterpiloten bliver reddet, men i mellemtiden finder de fem helle ud af, at terroristerne råder over Stinger missiler, og at de har planer om at skyde amerikanske passagerfly ned. Endnu en mission er påhævet...

Hældningen i computerverisionen udslettes over syv levels, der scroller i forskellige retninger, og gameplayet betegnes som en blanding af platformspil og arcade adventure. Det er lagt særlig stor vægt på grafikken, og personerne skulle være usædvanligt bloddet animerede. De er samtidig i stand til at udføre alle mulige akrobatiske krumsspring. Desuden forsikrer Ocean, at spillet nummer nogle af de mest realistiske eksplosioner, verden endnu har set...

Navy SEALs kommer snart til Amiga og C64 (kun cartridge).

NAM 1965-1975

Matthew Stibbe, manden bag "Imperium", er snart klar med en ny avanzeret simulation. Denne gang er det Vietnamkrigen, der danner ramme om de strategiske beslutninger.

Der er fem missions i spillet - do tre er traditionelle wargames, mens de i de andre skal overvæve som president for de foranledede stater. Ingen af dem er rimeligt, for programmet tages højde for en lang række faktorer, såsom popularitet, ressourcer, partisærer osv.

Som president (du kan vælge mellem Johnson eller Nixon) må du konstant afholde hensyn til vælgervælgspopulæritet og militær effektivitet. Wargame delen må du også med det problem, atinden i en junglekrig for en stor dels vedkommende er "usynlig".

Spillet ligner til at blive en meget omfattende historisk simulation, der kan spilles på flere niveauer.

Megat tyder på, at gameplayet bliver mere fremadskridende end i Imperium. Tiden går fæks. efter det samme system som i "Star City", og altid ikke i opdette "turns" som i de fleste wargames. Dette er med til at lage et ekstra pris på spilleren, der ofte må træffe livsvigtige afgørelser på meget kort tid.

Dørmark håber at have Amigaversionen klar i slutningen af januar.

CRUISE FOR A CORPSE

Hvis du er fan af "Future Wars" og "Operation Stealth", kan vi glæde dig med, at det næste spil i serien af Cinematique eventyr er på vej.

Håndlingen er denne gang hentet til 1920'erne, og foregår ombord på en flot 3-mastet yacht, der tilhører en græsk rigmand ved navn Nikos Kambojudian. Du spiller rollen som detektiv Raoul Dussester (beklager, men det ER et fransk spil), der af Nikos er blevet invitert på et luksuriøst krydstogt ombord på omtalte yacht. Du siges selvliges ja, og se frem til en tur i sols og dags, hvor du rigtigt skal mønge dig med de igo berettigheder.

Men krydstogten er knap nok begyndt, for din vært bliver myrdet, og i din øgenedeb af dødsfrygt bliver du straks sat til at løse mordet. En svær opgave, der ikke bliver lettere af, at liget på mystisk vis er forsundret. Morderen bønder sig ombord, og hvem ved, hvem der ligger del af næste offer...

Det muse-styrede Cinematiqueventyr er blevet yderligere forbedret, så man nu kan udspille spillets personer i bedste Agatha Christie stil. Man har desuden mulighed for at overhøre samtal mellem de forbundne, hvad der ofte vil forsyne dig med ny information om mordet.

Grafikken er blevet forbedret, og forstørret - alle figurerne er dobbelt så store som i de to sidstige Cinematique events, og Amigaforen kan glæde sig over, at denne version er udløst i 32 farver.

Spillet er ifølge US. Gold baseret på følgende Ingredienser: spænding, action, intriger og komödie. En levende recept, man måske.

Cruise for a Corpse udgives af US. Gold, og Amigaversionen udkommer i første kvartal af 1993.

DANMARKS STØRSTE UDVALG!

Se også vor annonce side 2-3!



Golden Image er en ny stærk serie Amiga produkter af højeste kvalitet. De lagerføres af Danmarks mest populære Amiga forhandler, Alcotini, som også påtager sig 1 års garanti på eget værksted. Også priserne er yderst konkurrencedygtige, check selv...

GOLDEN IMAGE®

DISKDREV

I hele Golden Image serien benyttes udetukkende 100% støjsvage kvalitetsdrev. Alle er forsynet med videreført bus, afbryder og støvklap. 1 års fuld garanti.

MASTER 3A (SENATOR 3A)
3.5" externt, 70 cm kabel.

999,-

MASTER 3A-1D

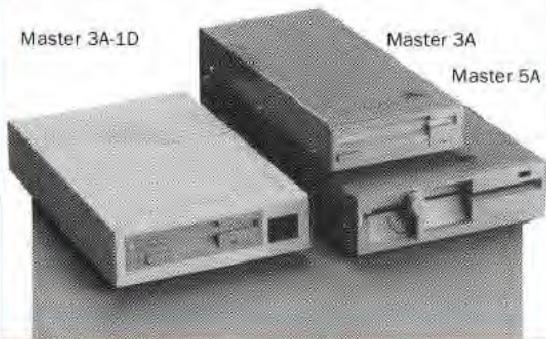
Flot model med trackdisplay, så man løbende ser hvor læsehovedet er.

1249,-
1499,-

MASTER 5A

5.25" externt. 100% kompatibel, med egen strømforsyning.

Master 3A-1D



Master 3A

Master 5A

MUS

Topkvalitet med microswitcher på tasterne. Holder i mange år...
Disse mus blev kåret som de bedste i Computer's store test!



GI-500, før 499,-

NU 299,-

GI-1000, optisk

NU 599,-

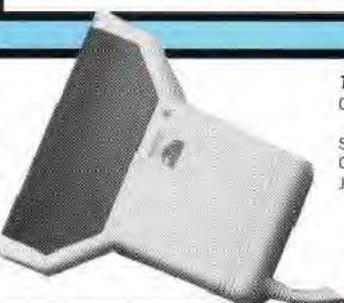
Trådløs, før 1499,-

NU 899,-

HÅNDSCANNER

Incl. det proffessionelle Touch Up software

Golden Image håndscanneren har en oppløsning på 100, 200, 300 eller 400 DPI, og samtidig **64 GRÅTONER!!!!** (ikke 16 som alle andre). Den medfølger et professionelt scanne/redigeringsprogram, som også kan save i FF, IMG, PCX, IFF, MAC PAINT format m.m. Det medfølgende scanner- og redigerings software Touch UP indeholder bl.a. funktioner som: Rotate i grader, Stretch, Compress, Bold, Mask og Outline. Touch UP kræver mindst 1 Mb.



Tekniske Data:

Opløsning: 100/200/
300/400 DPI

Scanbredde: 105 mm

Gråtoner: 64 i 3 modes

Justering: Ja, lys
og kontrast

2399,-



BESØG VOR BUTIK I ÅRHUS
ALCOTINI COMPU-CENTER
Nørre Allé 55 8000 Århus C.
Tlf. 86 13 98 22 (ingen torsendelse.)



**Kvalitet
Tryghed
Produktviden**

**Bestil på tlf. 86 22 06 11
eller på fax: 86 22 06 55**

Vi har Danmarks hurtigste levering!



ALCOTINI
HARD & SOFTWARE APS

Lyshøjlen 10, 8520 Lystrup. Tlf. 86 22 06 11
Telefontid: 9-17.00. Priser incl. moms.

Af Jakob Sloth

MANHUNTER: NEW YORK



Press <Return> to move in the direction of the arrow.

Her er anden og sidste del af Computers løsning til Sierra Onlines eventyr *Manhunter: New York*. Historien fortsætter med vores hovedperson smidt ud af en natklub...

2. september 2004

Efter mit korte natklubbesøg tog jeg over til automatarkaden, hvor jeg gav mig til at studere opslagstavlen. Kun én sæddel fangede min interesse. Nyligt opsat, underskrevet Harvey. Meddelelse at 'Hun er klar.'

Hovedstyrende fulgte jeg sporet over i Central Park. Det vil sige: jeg stoppede lige ved indgangen. Lige foran et skilt med påskriften: 'INGEN ADGANG. PARKEN ER MINERET'. Det forkyndte nok mine to mistænkers snørkede vej gennem det mislygholdte grønne helvede. Jeg kastede springen frem igen og studerede noje de to lovbyrdes rute, før jeg selv begyndte at følge samme vej. Det var svært at omsætte skermens oversigtsskort til den virkelige verdens tre dimensioner. Hvert øjeblik kunne jeg have trådt lidt ved siden af, og BOOM! Men jeg var heldig...

Under en busk langt inde i parken fandt jeg et rustent brækjem, der nok har været brugt under indbrudtet. Jeg tog instrumentet med mig og knugede det hårdt, da jeg nåede til vejs ende. En yngre mand lå udstrakt på maven. Helt tydeligt død. Det øm øje var frykket ud af øjenhulen, og tungen dinglede udvægtigt ned over hagen. Der var tydelige mærker som efter kvælling. I panden var der nidsat et godt "p". Jeg måtte kaste op.

Bagefter undersøgte jeg den døde. Jeg fandt 2 ting af interesse. Et kommetærklæring med påskriften "H. Osborne" og en sæddel: "Mød Anna kl. 16.30". Endelig fattede jeg, at jeg havde fåt i noget. Liget måtte være H. Osborne, og sædden fra automatarkaden antydede, at fornavnet KUNNE være Harvey. Jeg checkede det i databasen. Bingo! Og så boede han endda lige i næheden. Men Anna, da? Harveys kone? En hurtig sejrning under Anna Osborne gav positivt resultat: Samme adresse. Det var først nu, jeg bemærkede nogle endnu fugtige blodspor på en større kompesten bag liget. Nærmere inspektion afslyrede nogen uregelmæssige bogstaver, øjensymtik skrevet af Harvey inden han tog billetten. Et C, 2 Ø'er og noget der lignede L men lige så godt kunne være begyndelsen til et D eller et K. Men hvorfor skulle Harvey give sig til at skrive graffiti, dodeligt saret i en mineret park? Et navn? På en morder?

Pludselig passede det hele sammen! P'et i panden stod for Phil, dobbeltagenten fra i går, mens efternavnet måtte være... Cooper? Cook? Databasen godkende det sidste: Phil Cook, embedemand med adresse i Empire State Building.

Jeg fulgte det spor først, men dat gav ingen ting. Ikke andet end låste døre. Så prøvede jeg Harveys privatadresse. En lejekasse, ikke meget pænere end mit eget hummer. Døren var åben, så jeg gik lige ind, opfyldt af bange anelser. Intet! Værelset var sparsomt indrettet, beskidt, men aligevel støvsguet for ting af interesse. Aligevel fandt jeg en mystisk nøgle i en indkøbspose. Den passede ikke i døren, så jeg stak den i lommen. Måske en vigtig brikt til puslespillet? Det var ikke faldet mig ind at undersøge badeværelset, hvis jeg ikke aligevel skulle derud. Hun havde højst hængt der et par timer, men fluerne var der altredede... Og p'et i panden var ikke til at tage fejl af. Det værste var, at jeg havde set hende i live for ikke ret lang tid siden i natklubben: Anna Osborne havde fulgt sin mand i døden, men ikke frivilligt. Igennem mystiske Phil Cook som øktra døds hjælper. Jeg forlod skyndsmst lejligheden...

Mit sidste spor var museet. Hovedporten var afslået og forsøgt, men jeg fandt da nogle sidestre, der kun var låst. Heldigvis passede nøglen til Harveys lejlighed...

Alle udstillingssalonerne var tomme og luften var tung af indestængthed. Mange af rummene var blokerede med elektroniske døre, der Heldigvis kunne knækkes med min nøglekort. Nogen har lagt et spor ud for mig, men hvorfor? (Hvordan farer det hen?) Første omgang koncentrerede jeg mig bare om at følge springonen for at finde den sidste tv og måske endnu robotten. Der var lige netop nøglekort nok. Øverst oppe stodte jeg på en god, gammeldags bjærelæder, der slog mætte give op overfor mit nyherverede brækjem.

Det var på det tidspunkt, at dinosaurenus kom stolpejende. Jeg kunne høre dens kleje kradse hen over gulbelægningen. Selv nu ved jeg ikke, HVAD det var, men det må have været elektronisk. Dinosaurenusse uddelede for fern miljoner år siden. Jeg skulle tænke hurtigt: Flugt var umulig, så en klar handling var nødvendig. I mangfold af bedre viste jeg den minste anti-ombmedallion. Godkendt! Jeg føler mig som en rotte i en labrynt: Masser af praver, men til hvilket formål?

Jeg var kun 10 meter væk, da eksplosjonen lod. Da jeg kom ind i lokalitetet var det hele forbi. Robotten var nærmest væk, og det var mistænket #3 også. Jeg holdt vejet og foretog en hastig gennemgang af afledtes teg. Mest blod, men også resultater: Et mystisk datorkort stømtplet "Modul B" og en underlig tavleoverflade. 3 vandrette rækker

med 5 prikker i hver. Og med mytatoverede krydsr over 3 af prikkene. Jeg er sikker på, at jeg har set mønstret før. Et eller andet sted.

Jeg blev kaldt op af min overordnede orb umiddelbart efter. Igennem dag var det nødvendigt at fusie med nærmeste. Harvey og Anna Osborne var sikre nok, men hvad med #3? Mon de opdaget noget?

Godnat.

3. september 2004

Jeg drømte om Phil Cook i nat. Og om Anna. Jeg så hendes ophørlne ansigt for mig igen og igen. Et spørgsmål trænger sig mere og mere på: HVEM HOLDER JEG MED?

Jeg har fået en ny cogave, men også denne ser ud til at have forbundet til de foregående. En orb er blevet myrdet på Greenwood-kirkegården. På min MAD kunne jeg følge den skyldiges begravelsesmonster uden besvar. Der er kun én. Fra kirkegården tager mistænkte ned til en biograf på Times Square. Her foretager han et eller andet på et kontor, for han forlader bygningen igen. Udenfor myrdes han med den mystiske signatur, jeg har identificeret som Phil Cook. Sammen bevirger de sig til en panteløber i downtown, hvor de pludselig forsvinder. Jeg har bange anelser...

Jeg har lige læst min dagbog i gennem, og nu ved jeg, hvorfor tatoveringen forekom mig så bekkert! Minsteret stemmer også overens med lysenes placering i Trinitatiskirken! Endnu en hemmelig kontaktaordning? Jeg tager dermed, for jeg begynder på sagen.

I kirken tændte jeg lysene i overensstemmelse med tatoveringen, og ganske rigtigt: En plade gled til side, afslørende et mørkelt "Modul A", som jeg selvfølgelig tog med mig. Man er vel detektiv. Der var også nogle symboler, som jeg noterede for en sikkerheds skyld: En davidsstjerne, et kors og noget, jeg ikke ved, hvad forestiller.

Greenwood-kirkegården var net overgroet, men tilsyneladende ikke helt forladt. En orb var



Press <Return> to move in the direction of the arrow.

spillet på en jernstang, der var stukket ned i jorden foran en grav. Jeg vidste ikke, at der var gravet et sted i dem. Det var egentlig ikke særligt ulækkert, nærmest som i en science-fiction film. Her var klart tale om et eller andet hævnmotiv, så jeg checkede inskriftionen på gravstenen: "Tim Jones, 1988-2004. Han døde for sin far," 16 år gammel.

Jeg tog ned på

Times Square.

Biografen var selvfølgelig nedlagt for

længst, men der

havde stadig en læse-

plakat udenfor: "Kio-

dernes Kamp".

Skæbnes ironi!

Kontoret var tomt,

men på væggen han-

der flere fotos af en

drenge, der godt kunne

have været Tim Jones.

Bog et billede fandt jeg ei-

pengeskab, men jeg såværnede en kode. Tager i

stedet ned til pantelåneren. Måske det kan give

mi et spor?

Pantelåneren lå i et meget fortældt kvarter, men der var tilsyneladende åbent alligevel. Måske fordi deren var faldet ned for længe siden. Bag døren stod en gammel særling. Han sagde ikke noget. Præsenterede mig bare for en bakke med forskellige badge. Endnu en symbolisk test. Heilagis genkendte jeg de 3 symboler fra Trinitatiskirken. Valgt. Rigtigt? Det troj jeg nu, men lige da jeg havde gjort det, var jeg af en ganske anden opfattelse. Gulvet forsvandt. Simpolthen under mig. Jeg troede, jeg skulle dø, men i stedet landede jeg bare i et regnet kælderrum. Fortældeligt lidt, nærmere min mistanke. For enden af rummet var der en dør, et skilt og et bilde med en række knapper under. Jeg tæste med besvær i det dæmpede lys: "Vær ikke dum, væg en knap, så på billede, så overlever du måske."

Jeg er ved at vanne mig til symbolikken. Derfor var denne prøve relativt let. Nogle skygger i sneen formede et omravnende 41. Hvilket bragte mig igennem døren. Til endnu et billede. Udhældede græsikar, heksa, Allehelgsaften? Den 31. oktober, 1937? Ja! Endnu var kunstquizen ikke løst. Men måske det tredje billede handlede det hele taget en matematisk drejning. Jeg må indrømme, at jeg her lukkede øjnene og gættede: 264 farte mig videre. Billedet igen. Fortældeligt det sidste. En vase med nogen grøn. Antallet af blade? Nej, for få. Antallet af kvister? Nej... Et skud. Antallet af kvister på de VISNE grønel 425! 425!

Bog denne foreløpig sidste dar ventede der mig en overraskelse. En midlertidende mand lå udstuket på gulvet. Hæften var rykket af, afsærende en øjegå illa ansigtsskål og et efterhånden venkende "o". "Harry" kunne jeg læse på kutteren, før jeg hastede videre. Lige var stadig varmt, så Phil måtte være lige i nærheden. Jeg ville efterhånden gerne have ham.

Efter kort tids segen stod jeg på et mandehul, der så ud til at være den eneste ugang herfra. Altsåde far jeg ikke sat min fod på det hederne af de rustne jerntrin, dumpele en rødkægget fyrd ned til mig. Jeg genkendte ham straks fra pasfotoet i databasen. Phil. Desværelse betændt med en grim udseende dagert. Det var en kort og ulige kamp, men alligevel lykkedes det mig at få noget godt stag ind. Så mange af Phil flydede, endda! Eller er det andre motiver bag hans handlinger? Hvordan alting er, både tyren noget..., en siddel. Det stod ikke meget på den, men det var nok for mig. 6 tal, 6 tal, der nok kunne skaffe mig adgang til pengeskabet i biografen. Hvis jeg nåede derhen for Phil. Det lykkedes. Og min føn var rigtig. Men jeg blev alligevel lidt skuffet over mit udbytte. En ny note, denne gang med ordbeskif: UCUC, Endnu en kode? Hvornår?

Først nu kom jeg i tanken om, at jeg ikke havde fået checket Harry i databasen. Efter et sandsynligt måtte efterhånden være Jones, hvilket gav bonus. Privatadresse: Et sted på Pearl Street. En undergæng af hans lejlighed, afskredte i første omgang intet informalt, men da jeg gik grundigere til værks, fandt jeg et "Modul C" gen i radiouen. Hvornår passer disse moduler?

Og hvad nu? Efter en kort overvejelse besluttede jeg mig for at opsigte Phil igen. I Empire State Building. Denne gang var døren åben. Men kontoret var tomt, cimred nydeltig. En moderne dataterminal tiltrak sig min opmærksomhed.

Sådan noget ser man ikke så ofte mere. Jeg tænkte forsøgsvis at styrme ind og få et kodord. UCUCU gjorde underverker, og jeg kom ind i et datanetværk med oplysninger som jeg ABSOLUT ikke var bestemt til at få indsigt i. Systemet var inddelt i 4 afsnit - Afa, Beta, Gamma og Delta. Alfa-sektoren dragede sig om fedeværter: "Madreserven 10% Neste best:

Brooklyn Nord. Hvad kunne man høre i Brooklyn andet end... Pludselig stod det hele klart for mig: Menneskene ikke var væk, ganske som jeg havde regnet med. Liget lå der stadig. Jeg gik i en stor buesorm og ind i et langt gang. Her løb jeg desværre liget ind i en ort, der tilkaldte en robotvagt. Det lykkedes mig ikke at flygte. Jeg blev smidt ind i et halvmark rum, kun oplyst af et gitter højt oppe i den ene væg. Døren var umulig at få op, så jeg fælmede mig langsomt gennem rummet, men holdt lyset. Og fandt jeg ud af - en enorm knoglebunkur. Ingen kædrævler, kun svagt hvidtskinnende ben. Orbs spiser åbentur kund kad. Psykologisk nedtrydende, men smart i en anden henseende: Ved at kravle op på knoglebunkuren kunne jeg komme til at se gennem gitteret.

Det næste er lidt svært for mig at fortælle. Rummet på den anden side af gitteret var en del af en større fabrik. Jeg så kun den sidste del af fremstillingssprocessen, men det var også galt nok: Lig kortedes langsomt hen ad et transportsbånd. I den anden ende en hastigt roterende sav og en bred tragt. Babymad til små orbs? Jeg sank hårdt. Efter et stykke tid - hvor længe ved jeg ikke stoppedes transportsbåndet og de tilstede-værende orbs og robotter forlod lokalen. Fyraffen? Det var min eneste chance for flugt. så jeg

vede omgått til en gigantisk fedefælding. For orbs.

Dette forklarer også, hvorfor jeg ikke måtte komme længere ind i hospitalslet for vagtrobotten. Her var Ing, selv JEG ikke mættet se. Og selv ikke manhunders er frede. Jeg må væk! Det var også muligt at style vagtroboden fra terminalen, så jeg færmede den problematiske robot, der far havde besvugtet døren. Fra "Special service" til "Håll patro". Jeg, kan få brug for det.

Betasektoren gav mig en god ide. Her så jeg en oversigtstegning over en stor rumskibshangar. Måske er det min eneste mulighed: At ståle et skib og stikke af. Jeg vil aldrig kunne slippe væk til føds. Men hvor er den hængende placering? En systemmeddelelse gav mig det nødvendige stikord: "Undvendige reparationsfultid."

Sejlvælgigt Grand Central Station! Det var der, Harvey prøvede at stjæle en robot. Og bagfæller var observere travlt beskæftiget med at forsegles øjet opbrudte vindue. DER må det være. Der er også plads nok. Jeg må til at planlægge min flugt.

Gammel- og Delta-sektoren inddelte ikke meget af interesse. Overvågningscentral oppe i Frihedsgudinden, men hvor sa? Da holdt tilsyneladende øje med jorden, og jeg ville flytte ad luftvejen. Jeg forlod stedet igen. Jeg håber ikke, at jeg blev opdaget.

Kort efter blev jeg kontaktet af min overordnede, der gerne ville have en løsning. I dag kunne jeg give ham det rigtige svar: Harry Jones. Jeg var lige ved at skrive Phil Cook, men jeg turde ikke. Den mand går mig på nerverne. Og hvorfor er han ligeglad med hændelserne på Bellevue. Han må kende til det...

4. september 2004

Alt er tabt. Jeg har ikke fået dagens misison! "En ukendt person har tiltvinget sig angang til det interne computersystem. Find ham!"

Jeg checkede springen bagfæller, og der er ingen tvil. Jeg blev sporet helt hjem. Min overordnede ved det nog også: "I morgen overføres du til Chicago," sagde han. Jeg troj, jeg ved, hvad DET betyder. Jeg må væk allerede i dag.

Jeg vil prøve at tage over til Grand Central

Station. Ved ikke, hvornår jeg kommer til at skrive i dagbogen igen...

Der var ingen vagter ved Grand Central Station. Vinduet var svejsat til igen, men kobenhavnhjælp mig indenfor. Jeg havde gettet rigtigt! Midt i lokaledet stod et stort, blåt, kugelformet rumskib af den type, der havde delttaget i invasionen for godt 2 år siden. Heller ingen vagter her. Landgangsluen var nede, så jeg smuttede ind for at kigge. Kontrolerne virkede ret enkle, men der var ingen stram på. En form for standingshæfte? Nej, kun 4 tomme indstiksslots. Et hurtigt eksperiment viste, at mine moduler passede ind. Det var altid det, de skulle bruges til. Men der mangede et! Det viste sig hurtigt, at det i hvert fald ikke lå HER. Men hvor så? Sikkert ikke hos modulstørrelsesbevægelsen. På Bellevue-hospitalet, måske?

Et tilfældigt gæt, men det bedste, jeg havde på det tidspunkt: Sprøjghullet i hospitalsvæggen var der stadig, men robotten var væk, ganske som jeg havde regnet med. Liget lå der stadig. Jeg gik i en stor buesorm og ind i et langt gang. Her løb jeg desværre liget ind i en ort, der tilkaldte en robotvagt. Det lykkedes mig ikke at flygte. Jeg blev smidt ind i et halvmark rum, kun oplyst af et gitter højt oppe i den ene væg. Døren var umulig at få op, så jeg fælmede mig langsomt gennem rummet, men holdt lyset. Og fandt jeg ud af - en enorm knoglebunkur. Ingen kædrævler, kun svagt hvidtskinnende ben. Orbs spiser åbentur kund kad. Psykologisk nedtrydende, men smart i en anden henseende: Ved at kravle op på knoglebunkuren kunne jeg komme til at se gennem gitteret.

Det næste er lidt svært for mig at fortælle. Rummet på den anden side af gitteret var en del af en større fabrik. Jeg så kun den sidste del af fremstillingssprocessen, men det var også galt nok: Lig kortedes langsomt hen ad et transportsbånd. I den anden ende en hastigt roterende sav og en bred tragt. Babymad til små orbs? Jeg sank hårdt. Efter et stykke tid - hvor længe ved jeg ikke stoppedes transportsbåndet og de tilstede-værende orbs og robotter forlod lokalen. Fyraffen? Det var min eneste chance for flugt. så jeg

stædige orbbeskeder. Et tryk på den venstre knap åbnede en stor lèm i væggen af hangaren, og med højre knap lykkedes det endelig at få skiltet i luften. De øvrige strygebjørne var ikke indvirkede, bare anderledes, så det lykkedes mig ret hurtigt, at flyve - rettere sagt svæve - ud i noget, der viste sig at være et vildstødtsystem af underjordiske tunneller. Mine begrænsede evner som luftkaptajn tilføjede skibet en hel del stab og slag, men absejede ikke mere end det kunne klare. Og endelig fandt jeg ud.

Med skibet svævende roligt over Manhattan prøvede jeg det sidste kontrolregulering. Hvilket øjenvigtigt ammende 4 bomber af ukendt kaliber. Jeg bestemte mig til at aflevere en lille hilsen til mine tidligere arbejdsgivere - for sådan betragtede jeg dem nu - før jeg tog flugten.

4 bomber, 4 mil. Efter kort tids overvejelse besluttede jeg mig for Bellevue-hospitalet, Grand Central Station, Empire State Building og Frihedsgudinden, der åbenbart husede et eller andet overvågningsudstyr. Med lidt held ville jeg ikke bare smadre en masse elektronik, men også en hel del oros.

Det var ikke svært at ramme mine mål, selv om et ukendt orb-skib efter kort tid optog for fulgesen. Det skød ikke, men prøvede at kvase mig mod flere af de højeste skyskrabere. Jeg havde en mæreklig fornemmelse af, at det MÅTTE være Phil.

Bombene var langt kraftigere, end jeg havde regnet med. Angrebene kunne meget vel have kostet de fleste orbs livet. Måske skulle jeg så ikke stikke af alligevel? Det var så meget at bygge op igen. Det var nok derfor, at jeg ikke kunne tænde være med at lande foran resterne af Bellevue-hospitalet. Efter et par i sigte. Bomberne havde gjort det godt. Jeg kunne ikke lade være med at juble triumferende, selv om jeg følte mig lidt dum bagfæller. Sådan noget har jeg ikke gjort i flere år. Det varede ikke længe, før jeg blev mødt af nogle nysgerrige medmennesker. De fik hele historien - uden overdrivelser - og besluttede sig til at hylde mig som en helt. Jeg tog det, Især at blive baret i guldstol. Detta var begyndelsen på my ørja. Med mig som retmæssig regent?

Jeg havde helt glemt det fløjende rumskib. Og jeg så dét heller ikke, for det var for sent. Det hang helt stille i luften. Aftryllingen af et ukendt våben bødede omgivelserne i et sygeligt lys. Jeg blev ikke ramt, men de andre var knapt så heldige. Det tog ikke mere end en brøkdel af et sekund for det uhøjgellige våben at reducere mine planlagte bomber til små bunker knogler. Uden andet end en svag syden og en brændt lugt. Jeg kunne næsten se Phils hærvise ansigt for mig, grinende over mit antiklimaks.

Det var på det tidspunkt, jeg besluttede at gøre det af med den sindssyge morder. Så måtte New York klare sig, som den bedst kunne. Jeg skyndte mig tilbage i flyet, og Phil hyggede med vest...

Jeg skriver dette midt inde over det, der engang hed USA. Phil fortsætter ufortrædent, men jeg skal nok få fat i ham. Hvor han end tager hen...

Press (Return) to move in the direction of the arrow.

pelthen

værdi omgått til en gigantisk fedefælding. For orbs.

Dette forklarer også, hvorfor jeg ikke måtte komme længere ind i hospitalslet for vagtrobotten. Her var Ing, selv JEG ikke mættet se. Og selv ikke manhunders er frede. Jeg må væk! Det var også muligt at style vagtroboden fra terminalen, så jeg færmede den problematiske robot, der far havde besvugtet døren. Fra "Special service" til "Håll patro". Jeg, kan få brug for det.

Betasektoren gav mig en god ide. Her så jeg en oversigtstegning over en stor rumskibshangar. Måske er det min eneste mulighed: At ståle et skib og stikke af. Jeg vil aldrig kunne slippe væk til føds. Men hvor er den hængende placering? En systemmeddelelse gav mig det nødvendige stikord: "Undvendige reparationsfultid."

Sejlvælgigt Grand Central Station! Det var der, Harvey prøvede at stjæle en robot. Og bagfæller var observere travlt beskæftiget med at forsegles øjet opbrudte vindue. DER må det være. Der er også plads nok. Jeg må til at planlægge min flugt.

Gammel- og Delta-sektoren inddelte ikke meget af interesse. Overvågningscentral oppe i Frihedsgudinden, men hvor sa? Da holdt tilsyneladende øje med jorden, og jeg ville flytte ad luftvejen. Jeg forlod stedet igen. Jeg håber ikke, at jeg blev opdaget.

Kort efter blev jeg kontaktet af min overordnede, der gerne ville have en løsning. I dag kunne jeg give ham det rigtige svar: Harry Jones. Jeg var lige ved at skrive Phil Cook, men jeg turde ikke. Den mand går mig på nerverne. Og hvorfor er han ligeglad med hændelserne på Bellevue. Han må kende til det...



(Her slutter så løsningen af Manhunter: New York. Gik du glip af første del, kan du finde den i "Det Nye Computer" nr. 12/90)

ER DU

EN COLOR FREAK.

Så er her det rigtige

TILBUD!

Et FARVE TV

som Amiga monitor

til en pris som DU

IKKE KAN SIGE

NEJ TIL...

1 Mørktonet glas

1 Fjernbetjening

40 faste kanalvalg

1 PAL

NTSC, og SECAM ØST

1 AVindgang

1 AV og AU

indgang på front

✓ 5 Watt mono

forstærker

✓ Kan også lev.

med Tekst TV

1 års garanti

2.995,-

MT. MURMIS

GRAFFITI DATA

Nørreskov Bakke 14 - 8600 Silkeborg

Tlf. 86 82 18 55



Amiga Harddiske

GVP harddiske

GVP Series II harddiske + RAM (8-KMB).	7.995,-
A2000 105MB Quantum LPS.....	5.955,-
A2000 52MB Quantum LPS.....	4.895,-
A2000 84MB Seagate.....	5.795,-
A500 40MB Fujitsu.....	4.695,-
A500 52MB Quantum LPS.....	6.395,-
A500 105MB Quantum LPS.....	8.795,-

GVP harddiske kan leveres med 2-8MB RAM.

Trinology 16bit harddiske

A500/A1000 65MB 28ms AutoPark..	4.995,-
A500/A1000 44MB Quantum.....	5.895,-
A500/A1000 85MB Quantum.....	7.675,-

Hvert separat kabinet, plads til ekstra harddisk.

Trinology og Evolution harddiske til A2000 kan også leveres.

Vi har også SyQuest harddiske med udskiftable plader samt 170MB, 220MB, 330MB og 676MB harddiske.

Kickstart og Workbench 2.0 kan installeres på harddisk. Harddiskene kan leveres med musik data, grafik, PD m.m. efter ønske.

DISK DREV

3,5" NEC1038 drev til A2000 intern..... 795,-

3,5" TEAC disk drev eksternt..... 985,-

Amiga farvet, lydles, gennemført bus og arb.

3,5" Intern drev til A500..... 945,-

3,5" Master 3A-10 m.TrackDisplay..... 1.195,-

3,5" MegaDrive m. bus, arb. og disk.... 1.245,-

Med et MegaDrive kan du have 1520KB pr. disk,

-næsten dobbelt kapacitet.

SOFTWARE

Professional Page 2.0, Pro, Draw 2.0, The Art

Department, Sculpt/Animate 4D, CED Proff...

Og mange andre originale software pakker til lave priser. Altid kun de nyeste versisoner.

BØGER

Amiga System Programmers Guide..... 365,-

Amiga Hardware Reference Manual..... 365,-

Amiga Disk Drives Inside & Out..... 290,-

68000 Prog. Ret. Manual, rev. 6, 370 s.... 225,-

68000 Prog. Ret. Manual, pocket..... 35,-

Amiga RAM Kort

Alle RAM kort er til intern montering. De er med 1MHz chips (hurtige 8ms) og er 100% kompatible med harddiske. Tornado (CPU holderes fri) samt 68882 kort.

A500 512KB RAM m. ur. og arb.... 495,-

A500 2MB RAM..... 1.995,-

A500 ADRAM m. 512KB..... 1.545,-

A500 ADRAM m. 1MB..... 1.975,-

A500 ADRAM m. 2MB..... 2.475,-

A500 ADRAM m. 4MB..... 3.375,-

ADRAM kan udvides med RAM til 4KB og med et upgrade kort til 6MB.

Både 2MB-kortet og ADRAM har ur og Gary adapter. Har du Big Agnus kan du have:

IMB CHIP RAM og op til 5,5MB FAST RAM.

A2000 GVP 8MB m. 2MB..... 2.295,-

A2000 Supra 8MB m. 4MB..... 3.295,-

A2000 Supra 8MB m. 8MB..... 4.995,-

A2000 2/8MB kort m. 2MB..... 2.495,-

A2000 2/8MB kort m. 2MB..... 2.645,-

Til 2/8MB kort bruges 4Nbit chips (kan 16 stik)

til 8MB RAM. De øre mindre strømforsyning og varmesigivelse ender andre 8MB kort og er kun halvt så store. Kompatible med bla. Tornado.

A2000 GVP Hardcard m. 2MB, 3.195,-

SCSI Series II hardcard med plads til 8MB RAM. Harddisk kan senere monteres.

Big Agnus 8372A (ved RAM kof)... 385,-

GVP IMPACT 68030

Komplette GVP 68030 kort med 68882 CoProcessor, liget til at sætte i A2000.

På kortene er monteret 2MBx16 32bit RAM og AT harddisk interface. Kan leveres med GVP SCSI interface og Quantum LPS harddiske.

28 MHz 33MHz 50MHz

10.995,- 14.780,- 20.995,-

TORNADO

Med et Tornado kort kan Amiga'en arbejde 2-20 gange hurtigere end normalt. På kortet er en 16MHz 68000 processor og 16KB Cache ram.

Det er muligt, at placere en 25MHz 68881 matematisk procesor på kortet. Med afbyrder.

Perfekt til compilering, grafik, animation m.m.

Tornado til A500/A1000/A2000..... 1.995,-

68881 CoProcessor..... 978,-

VORTEX ATOnce

80286 8MHz AT PC kort til A500 intern.

Understøttet Amiga'ens disk drev, mus, joystick, porte, harddisk og ekstra RAM (ikke alle). Komplet med manual og disketter.

Nyeste version med fuld Amiga/PC multitasking. IPC software kan køre under Windows 3.1, med op til 4MB RAM. Smart også til A2000.

A500 Vortex ATOnce..... 2.095,-

GENLOCKS

Vi kan levere flere professionelle Genlocks, framegrabber, 24-bit grafik kort og andet videoudstyr. Bla. Scanlock og VideoMaster.

Ring for yderligere oplysninger.

FLICKER FIXERE

A2000 DelinterlaceCard..... 2.095,-

Sony Stereo forstørker til DJ.Card..... 348,-

Komplet A2000 intern kort. Fungerer med bla. overscan, 496 farver samt 50/60 og 100Hz.

DIVERSE

Virus beskytter til Disk port..... 139,-

Midi Interface..... 398,-

Kickstart omkschifter, 1.2/1.3 og 2.0..... 495,-

Golden Image Mouse.

Optiske mus, trackballs m.m. -ring.

Gravis Mousestick..... 845,-

A2000 Track Display. Også hard disk..... 595,-

VESUW EPrommer m. software..... 850,-

Supra Modem 2400 Baud..... 1.445,-

Supra 240021 Intern..... 1.445,-

DigitSmooth 12" x12" tegneram..... 3.480,-

Sketch Master 12" x12" tegneram..... 3.995,-

Sharp JX100 farvescanner, 2000PL..... 7.595,-

Brother HL-4 Laser, 4 sider/minut..... 12.400,-

Brother HL-4PS Laser, PostScript..... 19.900,-

2MB ram, 11 indbyggede fonts, 64kB/min.

Vi kan også levere bla. Gameboy og Megadrive.

Få tilsendt gratis Amiga katalog.

Nye Priser hver uge.

Alle priser er inkl. 22% moms.

Scanteam

Software og Hardware

Tlf. 86 61 31 77

Alle ugens dage fra kl. 10.00 til kl. 18.30.

Fax: 86 61 49 21 Giro: 7 51 47 27

Mangler du...

GOLEM

SCSI 2 HARDDISKE TIL

A500

-- Amigafarvet box, Sokler til 4MB RAM

-- Sokler til Kickstart 2.0, romkredse

-- 16 bits non DMA

Fuld kompatibel med accelerator kort

-- Op til 870 KB/SEK

Vores superhurtige controllers udstyrer selvstændig med de nye Quantum LPS harddiske

m/ 52 MB 6.795,-

m/ 105 MB 9.600,-

2 MB RAM 1.200,-

MINIMAX 2,0 MB RAM

til A500

Minimax er en intern ramudvidelse til Amiga 500. Den kan udvides i trin af 512 KB, således at man kan starte med 1 KB og senere udvide op til 2,0

MB. Ramudvidelsen har indbygget ur med Batteribackup,

2,0 MB/512 KB 795,-

2,0 MB/1,0 MB 1.250,-

(incl. Garyadaptor)

2,0 MB/1,5 MB 1.580,-

(incl. Garyadaptor)

2,0 MB 1.895,-

incl. Gary- og CPU-adaptor.

Ny Agnus 8372A samt Kickstart

1,3 giver i alt 2,5 MB RAM, hvoraf 1 MB CHIP-MEM. Gi. Agnus

giver kun 2,2 MB RAM, men

man sparer til gengæld CPU-

adaptoren.

1,8 MB 1.695,-

(incl. Garyadaptor)

GOLEM DREV

3,5" eksternt drev

-- STØJSVAGT

-- GENNEMFØRT BUS

-- AFBRYDERKNAP

KUN kr. 895,-

FEBRUAR TILBUD

512 KB ramudvidelse

+

3,5" GOLEM DREV

KUN kr. 1.295,-

Disketter SONY 3,5"

MF250 double sided

MÆRKEVARE AF HOJESTE

KVALITET

10 stk. KUN kr. 895,-

512 KB Ramudvidelse

til A500 MED ur, batteribackup,

afbryder og ramtestprogram.

KUN kr. 495,-

GOLEM RAM III A2000

incl. RAMTESTPROGRAM

Golems ramudvidelse leveres med sokler til 8 MB RAM, d.v.s.

der er ikke brug for dyre SIP-

moduler. Du behøver heller ikke

at kassere dine gamle ramkredse

ved senere udvidelser, idet

der benyttes 1 Mbit kredse.

LET INSTALLERING!!

2 MB RAM KUN 2.295,-

4 MB RAM KUN 3.350,-

8 MB RAM KUN 4.995,-

Fat Agnus 8372A

KUN kr. 450,-

Kickstart 1.3

KUN kr. 230,-

VINOTEKET II

Helt nyt vinkartektsprogram.

Få orden i din vinsamling.

Pris KUN kr. 495,-

Telefon:

45 50 55 39

Alle priser er inkl. moms og ej års garanti.

Forsendelse pr. efterkrav + 37,-

RW ELECTRONICS



TRYK PÅ REDAKTIONEN



Nr. 1 - 1991

Februar 1991

Det Nye Computer

**Med et dagligt oplag
på over 100.000 må
Berlingske Tidende
betragtes som et af
Danmarks største
dagblade. Idag bli-
ver alle artikler
skrevet på compu-
ter, og sendt direk-
te ned til trykkeriet
på rekordtid. Vi har
fulgt en artikelidé
til færdig avis.**

Af Jakob Sloth
og Christian
Sparrevohn

Det er klart, at da Berlingske Tidende startede i 1733, var det med et lidt andet udstyr end det, vi finder der idag. Pt. har koncernen over 2300 ansatte og hvis der ikke blev anvendt den nyeste teknologi, ville det være noget nær en umulighed at udøvere det kunststykke det er, at sætte en avis sammen på et lille døgn.

Puslespil

Men hvordan går det store puslespil egentlig op? Det ville vi gerne finde ud af, så det var med store forventninger, at Det Nye Computer's udsendinge mødte op.

Efter at have passeret dør-gitteren, der udspurgte os om navn, rang og nummer, fandt vi op på anden sal, hvor vi skulle møde vores kontakt, Carsten Gregersen. Og han mødte da også

op... bare for at fortælle os noget om en eller udenlands-korrespondent, der lige skulle have hjælp til et eller andet. "Vi ventter," bedydede vi. Og det fik vi så lov til... en halv times tid. Jo, jo, når Berlingske udtrykker i deres reklame-materiale, at en avis er verdens travleste arbejdsplads, så er der absolut noget om snakken.

Alsidige ATEX

Endelig kom vores travle guide tilbage, og kunne fremvise redaktionens nervetråde: ATEX-terminalerne, der har fundet deres plads på næsten hvert eneste skrivebord i den store bygning. Ialt er det blevet til cirka 180 terminaler, der alle har deres hjerte i en stor CPU med ukendt data-kraft (og det er IKKE en ZX-81'er!)

ATEX er et specielt avissystem som benyttes af utallige bladhusse verden over. Med dette system er det muligt at samkøre artikler fra alle terminalerne, og sende stoffet ned i trykkeriet på rekordtid. Systemet er utroligt fleksibelt, og for at illustrere det, kunne vi jo passende følge en artikel fra idé til færdig avis:

Kl. 10 finder de første redaktionsmøder sted. Der er et for ud-

land, et for indland osv. Her drøftes gårdsdagens avis, og ideer til nye artikler ser dagens lys. Tre kvarter efter mødes gruppelederne for at diskutere avisens samlede indhold, og man begynder at uddele opgaverne til de relevante journalister.

Journalisten går nu hen til en terminal og indtaster sit navn og sin personlige kode. Så vil denne terminal have præcis det udseende og indhold, som han skal bruge, så endda funktionstasterne er designet netop til ham.

Efterhånden som der er blevet researchet og artiklen skal skrives, sender journalisten med et par tastetryk i tekstdækning-afdelingen af ATEX. Det er måske ikke meget mere avanceret end Word Perfect, men det virker!

Den ultimative deadline hedder 22.00, men hvis alle afleverede på dette tidspunkt, ville trykkeren og reproafdelingen slet ikke kunne følge med. Deraf udstyres journalisterne med små deadlines, så stoffet afleveres, snart fordelt over dagen. At næsten alle journalisterne overskrider disse tidsfrister ses af en intern liste, der ligger i systemet. Her bliver de registreret, når de afleverer, så redaktøren hele tiden kan se, hvor meget af stoffet der er i hus.

Journalisterne bryder ikke selv

artiklen op i spalter; det klares af en lang række parametre, der indsættes af redaktionsafdelingen. De dækker over en endnu længere række koder, som giver systemet informationer om skriftstørrelse, spalte-længde, spalte-antal, spaltebrede, skrifttype og andre relevante informationer. Man kan hele tiden se på skærmen, hvordan den færdige avis-artikel kommer til at se ud. Her er det nødvendigt at væbne sig med tålmodighed, men resultatet er ventetiden værd.

Haloo...haloo?

ATEX-terminalerne er glimrende, så længe journalisten arbejder ved sit skrivebord, men hvis han f.eks. befinner sig i på et hotelværelse i Beirut, er monstrummet ikke handy nok. Derfor bliver journalisterne udstyret med en transportabel maskine, kaldet Tandy 200. Dyret er batteridrevet og for længst udgået af produktion, men det kan liges præcis det, der er brug for. Vægten er takket være et ultratynd LCD-display-minimal, maskinen slås ikke ud af lidt bump og stød. Der er hverken diskettedrev eller harddisk, men derimod tre hukommelsesbanke med 14-15 Ki hver. Softwaren er indbygget: en simpel tekst-behandling, et regneark (ubrugeligt for journalister in action) og vigtigst af alt: et kommunikationsprogram, der udnytter et indbygget 300 baud modem. Når journalisten har skrevet sin artikel, fisker han et kabel op af lommen og slutter Tandy'en til telefonstikket. Nu sendes stoffet hjem til København; måske ikke overvældende hurtigt, men langt nemmere og mere fleksibelt end for eksempel telefax. Et journalisten udstationeret i et land med meget dårlige telefonlinjer, udstyres han med et endnu smartere system, der kan "holde vejet", hvis forbindelsen skulle ryge. På denne måde slipper man for at ringe op igen, hvis der skulle opstå problemer.



Berlingeren ligger lige i nærheden af Rundetårn. Bemærk i øvrigt avisens "officielle" navn. Tungt, ikke?

DISKETTER

SONY · GOLDSTAR · 3M · MICRODISK · NOMANE OSV.

Diskmaster aps er et specialfirma for DISKETTER, DATATAPE, silketryk på disketter, diskettekopiering. Vi har mere end 300 varenumre i tape og disketter – er du i tvivl om hvad du skal bruge, og hvor meget du skal ofre – RING TIL OS!!!

PS. VI IMPORTERER DISKETTER OG TAPE FRA 12-15 FABRIKKER OVER HELE KLODEN.

SONY DISKETTER, VERDENS BEDSTE, det har vi papir på!

SONY mærkevare

3.50 MF 10
alm. garanti
i 10 stk. boxe
KØB 100 stk.

TILBUD

i alt **569**

SONY mærkevare

3.50 MF 100
i 10 stk. boxe
LIVSGARANTI
KØB 100 stk.

TILBUD

i alt **652**

3M

3.50 DS-HD 2 MB	13,95
3.50 DS-HD 2 MB F	15,95
3.50 DS-DD 1 MB	7,45
3.50 DS-DD 1 MB F	8,95
5.25 DS-DD	4,45
5.25 DS-DD F	5,95
5.25 HIGH DENSITY	8,45
5.25 HIGH DENSITY F	9,95

DATA, TAPE & CARTRIDGE

DC 600 A	179,00
DC 600 XLP	229,00
DC 2000	169,00
DC 2080	189,00
DC 2120	189,00
DC 6150	199,00
DC 6250	219,00
DC 6250	298,00
DC 6525	339,00
TK 50	298,00

SONY PROFF SUPER-C

3.50 MF 250

Verdens bedste fra Sony
Køb 100 og få en gratis
box OG 10 gratis disk
PRIS

TILBUD

i alt **799**

SONY 1.44 MB, 4 typer:

(Tilbud)

SONY NEUTRAL
SONY BACK-UP
SONY ORIGINAL
SONY CLASSIC

TILBUD

11,95
12,95
14,95
16,95

Ring efter gratis prisliste

Lavpristilbud GOLDSTAR

5.25 DSDD 360 KB	2,05
5.25 DSHD 1.2 MB	6,89
3.50 MF2DD 1 MB	5,39
3.50 MF2HD 2 MB	9,85

DISKETTEBOXE, alt i
Vi har 15-20 forskellige.

PRISEXEMPEL:
100 stk. box

MICRODISK, kvalitet til lavpris

5.25 DSDD 360 KB	2,49
5.25 DSDD 360 KB H	2,95
5.25 DSHD 1.2 MB	5,95
5.25 DSHD 1.2 MB H	6,95
3.50 2DD 720 KB	5,39
3.50 2DD 720 KB H	5,95
3.50 2HD 1.44 MB	9,95
3.50 2HD 1.44 MB H	10,95

NONAME & NEUTRALE

5.25 DSDD fra	1,99
5.25 DSDD 80 spor fra	2,49
5.25 HIGH DENSITY fra	3,95
3.50 MF-DD fra	3,99
3.50 MF2DD fra	4,79
3.50 MF2HD 1.44 fra	7,95

MANGE TYPER KAN LEVERES
I FARVER. RING FOR INFO

49,00

DiskMaster Aps

RING FRA 8.00 til 18.00 på 47 98 70 60

TELEFAX 47 98 74 92

DISKMASTER ER ET SPECIALFIRMA FOR DISKETTER OG TAPECARTRIDGE

De fleste edb-firmaer har kun ganske få typer i disketter og tape. Vi har ca. 300 varenumre i tape og disketter – er du i tvivl om, hvad du skal bruge eller hvor meget du skal ofre – RING TIL OS.

Forbehold for trykfejl og udsolgte varer.

Alle priser er stk.-priser uden moms og beregnet ved 100 stk.



Her ses vores guide sammen med den fikse Tandy 200, en billelefon og entom kasse Tuborg

Af og til kan selv dette system være utilstrækkeligt. Forestil dig en journalist på første række ved et stort politisk landsmøde. En taler siger noget ekstremt vigtigt, der bare SKAL til København, og journalisten løber forhastet ud til en mobiltelefon for at sende sin artikel. Åh, nej! Kø! Når artiklen endelig er afleveret, smutter journalisten tilbage, bare for at finde ud af, at en anden har taget hans plads, og at han gik glip af den vigtigste tale. Er det et fyreseddel, der vinker forude?

Det er her, mobiltelefonerne kommer ind i billedet. De er ikke helt lette, men med sådan en fyrlægning vil det være nemt nok at sende stoffet uden at rejse sig fra stolen. No problem.

Komplet kommunikation

ATEX-terminalerne bruges ikke kun som små tekstbehandlings-systemer. Små 99% af alle dagblade har Berlingske Tidende abonnement på Ritzau, der løbende udsender pressemeldel-

ser om alt mellem himmel og helvede. Samme aftale har avisens med amerikanske Associated Press og Independent. Til enhver tid kan journalisterne downloade oplysninger og informationer og frit bruge dem i deres artikler.

Dervedover kan de ansatte smerte-frit sende elektronisk post til hinanden: skriv en kort besked, angiv modtagerens navn, og computeren klarer resten. Er der "post"-tilen, blinker

et felt med påskriften "BESKED", og meddelelsen kan umiddelbart læses. Heller ikke dette system er indskrænket til kun at fungere in-house. Der kan sendes beskeder til og fra de små Tandy-maskiner, så journalister får aldrig hjemve.

Det er klart, at skulle medarbejderne altid løbe rundt i huset for at give besked til en eller anden, ville de have endnu mere travlt end de har i forvejen. Godt de har computerne!

Kl. 16 er der et lille redaktionsmøde, hvor man drøfter, hvad der lykkedes, og om der er nogen der har oplagte ting til forsiden. Skal der findes billeder frem fra arkiver? Og hvad skal der på de forskellige sider. Her er det vigtigt, at man tænker sig nøje om. For 1. og 3. sektion skal være lige store, akkurat som 2. og 4. Det kan f.eks. være et problem, når der ikke er så meget erhvervsstof (2. sektion), da det også må medføre en lille 4. sektion. Men det er selvfølgelig hovedsageligt et lay-out spørgsmål.

Farver og striber

Eting er, at man kan få en masse journalister til at skrive et par gode og spændende artikler. Men hvis ikke der er andre til at få avisens til at se interessant ud, ville der ikke være så mange, der gad at købe den. Den regel kender Berlingske selvfølgelig også, så på deres tegnestue er der altid travlt.

Her står der et par avancerede Macintosh, ladede med McDraw II. Skærmene er meget store (19 tommer), så der virkelig kan kæles for detaljerne.

Mikael er en af de tre fastansatte, der ind imellem bliver afløst af tre andre. Vi forstyrrede ham, mens han sad og lagde sidste hånd på en agurketechning. Den havde han arbejdet på en times tid, for der var ikke meget andet

mindelige politikerfarve til noget, der ligner resultatet af en alt for våd aften.

Hvis man ændrer forholdene af de tre farver, magenta, gul og cyan med enten negative eller positive procenter, vil resten af billedet lige så stille tone sig, så de resterende nuancer kommer til at passe perfekt. Men ikke denne afdeling kan levere nogle sjove indslag til julefrokosterne?

Say cheese...

Nu er det selvfølgelig ikke kun tegninger, det hele handler om. Fotografiet er jo også opfundet, så selvfølgelig er der også udstyr til denne slags billedmateriale.

Her hedder vidundercomputeren TECHNAVIA. Alt billede-materiale fra Reuter og AP kommer ind her, og nu gælder det så om



Et vue ud over redaktionslokalet. Der sker ikke meget lige nu, men klokken er også kun halv to.

at lave den dag.

I grafikafdelingen bliver der ikke kun lavet sjove tegninger, men også diagrammer, og kurver. Arbejdstiden på en tegning varierer utrolig meget, men fra 10 minutter og frem til 2 timer er det mest normale.

Når værket ser ud som det skal, bliver det kørt ud på en printer på 300 dots, så man kan få øje på de små fejl. Man justerer størrelse osv., og så er det hele klar til at blive sendt ned til de store scannere.

Her arbejdes der bogstaveligt på fuld tryk. Der er altid travlt, for der kan ikke ligge mere end 15 billeder på den store rulle, der er hjertet af scanneren. Hvert billede tager ca. 45 minutter at bearbejde, og efter forskellige fiksafkæringer kommer billedet op på en skærm. Nu er der mulighed for at ændre en nuance, så Poul Schiøtter kan få ændret sin kulør fra al-

at få det hele til at passe ind i de mål, som lay-out afdelingen har krævet skal opfyldes. Det foregår efter princippet "skær en hæl og klip en tæ", og senere skal højden og bredden ændres.

Også her kan farverne ændres, og også her kan man få en kopi af billedet, så man kan få øje på små ting, der måske ser lidt underligt ud, for så at rette dem.

Selvfølgelig sker der også en rivende udvikling på avisernes computerfront, og det varer ikke mange uger, før Berlingske skifter TECHNAVIA ud til maskiner, der kan lære parametre. Disse kan så, ved hjælp af koder, automatiske justere højden og bredden, dæmme om farverne er gode nok, skære unøjagtigheder fra, og spytte det færdige resultat direkte ned til lay-out. Og imens kan operatøren så nyde en kop kaffe, læse de artikler der allerede er færdige, eller sende en sjov besked til sidemanden, der også har underkæben i højlejede over hvad HANS maskine kan.



De fleste af avisens illustrationer fremstilles på en Apple med programmet MacDraw. Da vi kom var det agurketid...

Tryk på

Når det hele er blevet lay-out'et, ryger det ned til tryk. Og her er så alle trædene samlet, computeren sender det hele ned til de dyr rotationspresser og under et rimeligt højt støjniveau begynder resultatet af en stresset arbejdsdag endelig at forlade computerens megahukommelse, og komme ud i den form, som vi kender den så godt. Det vil nu være temmelig sent på dagen, før forstudegaven ligger klar til avisbuddende, der leverer morgenunderholdningen til læserne. Og så går der små 8 timer, før klokken atter er 10:00, og man kan tage fat på nye ideer, nyt stof og nye artikelforslag.

Et puslespil for viderekommende

Som det forhåbentlig fremgår temmelig tydeligt, er der virkelig tryk på redaktionen, når dagens udgave af avis'en skal produceres. Der er masser af led til at udgøre den kæde med det berømte svage led, som alle snakker om. Men med den moderne teknik kan det lade sig gøre at lave en avis med artikler fra hele verden, og ovenkøbt illustrere det hele for ikke

Christian følger interesseret den store billedscanners arbejde.

at gøre det for tørt.

ALT skal passe sammen, for
går det godt, går det ikke bare en
lille smule godt, men MEGET godt.
Bliver alle artikler afleveret på
samme tid, bryder systemet sam-
men. Det er et puslespil for
viderekommande, og de store
computerer har givet mulighed for
at lave et langt bedre produkt.

Da avisens kom til Europa omkring 1600, var det fordi der var så mange folk der kunne læse. Dengang blev det hele sat i hånden, når store blybogstaver skulle



Alle billedeerne til morgendagens avis skal farvejusteres, også denne letpåklædte hønsemynse, der desværre ikke kan ses for øenskin. Synd!

sættes i rigtig rækkefølge, og ikke før telegrafen kom frem, kunne man lave artikler fra udlandet

med rotationspressens opfindelse, jernbanernes udbygning samt anlæg af telegraflinjer over hele kloden forbundet med et stærkt stigende avertlingsbehov og befolkningens øgede købekraft og politiske muligheder.

(FAKTA - Gyldendal, 1988)

Dansk Turist Kidnappet I Sim City

Ferie blev til det værste mareridt

En advarsel er udstedt til alle danske statsborgere på vej til Sim City. Efter at Det Nye Computer havde en artikel om Sim City i januar-udgaven har der været en tittagende stram af danskere på vej ind i byen, alle med en ubeskrivelig træng til at genopbygge denne. Dette har medført en voksende antisympati for danskere, hos de indfødte som kulminerede i diverse voldeelige aktioner mod vores landsmænd. Blandt disse voldeigheder er kidnapping, også kaldet "Dane-napping" blandt befolkningen.

Jens Hansen, Bagermester, er det sidste eksempel på denne bølge af Sim City-terror.

Kidnapperne kræver hele 32 megabytes Ram til deres nye Amiga

3000 og truer med "slettlæse" af Hansen, hvis deres krav ikke bliver opfyldt.

Den danske regering har tilbuddt at mødes på halvvejen og har med dette kompromis givet de danske gidsler endnu en chance: "8 megabytes til kidnapperenes Amiga 500".

I skrivende stund er der intet nyt fra terroristerne i Sim City.

Berlingske Tidende spurte Danmarks udenrigsminister, hvorfor man ikke har accepteret kidnappernes krav med de 32 megabytes?

Ministeren svar var prompte:
"Vi kan ikke give en så stor løsesum, for en 'ST-ejer, som Jens Hansen jo beklageligtvis er!!"

Apple introdu- cerer ny Amiga- emulator

Melding fra Apples udstilling i Geneve om et nyt superkort har vakt røre blandt mange computerinteresserede.

Det drejer sig helt konkret om den nye serie Apple-hardware som følger Commodores Amiga op og ifølge salgsrepræsentanterne, på udstillingen, med en 75% øsjagtighed. Dertil en lønning på at diverse "bugs" på denne emulator vil blive fikset inden slutningen af året.

Som følge af den høje pris (3 gange prisen af Amiga 3000), har salget her i starten været beklageligt lavt

Forældre Holdt Som Gridsler Af Teenager

**Kraver ny joystick
eller truer forældre
med mulig "slettelse."**



Velkommen til
læserbrevkassen, der
denne måned inde-
holder den sædvanlige
cocktail af debat, kri-
tik, spørgsmål, tips og
skøre indfald...

MAILBOX

Meget seriøs

Det er med stor skuffelse, at jeg efter abonnement på "Amiga Interface" nu må nøjes med "Det Nye Computer". Som seriøs bruger har man en del andre forventninger til et computerblad end dem, der kun bruger deres computer til spil. Nu skal jeg ikke være for hellig, for naturligvis benytter jeg også selv min Amiga til spil, alt andet ville være synd med den maskine. Men der er andet og mere for mig at hente. Lad mig fortælle lidt om mig selv:

Jeg er en 27 år gammel medicinstuderende, der for nærværende er beskæftiget på et videnskabeligt institut på Landbohøjskolen som videnskabelig assistent. På studiet og på arbejdet har jeg stor nytte af min Amiga såvel som PC'ere. Det være sig eksempelvis procesautomation, tak- og databehandling, tekstbehandling og DTP. Og der kan Amigaen nemt opfylde flere af mine behov.

Jeg har en Amiga 2000B med 3MB RAM, 40MB harddisk, PC-AT kort, flicker-fixer kort, VGA-kort, high-res monitor, RGB-splitter, eksternt modem og Canon laserprinter på bestilling.

Jeg foreslår for alt i verden ikke, at man lader være med at teste spil eller andet "useriøst"

software - men snarere en udvidelse af det seriøse stof. Skal man være alsidig gør det ikke noget, at man er lidt tykkere end et frimærke.

A. Nonynimus

Undskyld, at vi har fået dit navn væk! Det er da ærgerligt, hvis bladet ikke opfylder dine behov. Men man kan ikke gøre alle tilfredse, og vi sigter selvfølgelig på at lave et blad, der appellerer til flertallet. Og ærlig talt - tror du ikke selv, du er en ret atypisk Amiga-ejer? Det er vel de færreste, der har VGA-kort, flicker-fixer, RGB-splitter...

Slöseri

Er I ved at blive for store, eller er I bare sløsede, fordi I er de eneste? Man kan efterhånden ikke rigtig regne med, at det I lover til næste blad kommer i - eller at de faste sider kommer i. Sidst var det "Læsermarkedet", der manglede. Det var rart at se, at "PD Special" igen var med på banen - der var åbenbart ikke noget der kunne friste jer sidste måned???

Med håbet om, at I strammer jer lidt op, siger jeg tak for denne gang!

Afsender

Jo, selv tak! Problemet er, at vi har så meget stof liggende, som venter på at komme i bladet. Det sker, at der kommer noget nyt og vigtigt i sidste øjeblik før deadline, og så er det tit fristende at udskyde en annonceret artikel, der måske ikke har den store nyhedsværdi. Men generelt bør man selvfølgelig trykke de artikler, man på forhånd har annonceret.

Det samme gælder de faste

sider, men her skal du være opmærksom på, at nogle af dem (f.eks. Demo-spalten, quiz'en og et par andre) er "occasional features", som de sliger i England. Det er altså ikke meningen, at de skal være med i hvert nummer. Uheldigvis hører hverken "Læsermarked" eller "PD Special" til denne kategori, så her bliver jeg nødt til at give dig ret.

Vi skal prøve at forbedre os!

Spred ordet!

Før godt og vel tre-a-siden solgte jeg min 64'er, fordi jeg ville spare op til en Amiga. Jeg var desværre ikke konsekvent nok med min økonomi, og først nu er drømmen blevet en realitet: En A500 blevet det til. Og det er jo godt nok.

Men midt i et iyollen dukker der aligevel nogle problemer op. For det første en udtredt: intolerance fra venner og bekendtsinde. De tror straks, at jeg synker ned i ærdeligt dynd - at jeg er blevet et viljestort offer for "computermarkomanien"!

Det skyldes udelukkende, at de ikke selv beskæftiger sig med fenomenet "computer" og aldrig har gjort det. De betragter alle computere som "Pac-Man-maskiner" og aner ikke, at der med en 16-bit computer er al mulig grond for senest arbejde såsom programmering.

Det lyser dog forud. Jeg har (med held håber jeg) forsøgt at overbevise dem om, at spil heller ikke er et ubetinget onde. Der er efterhånden en del spil, hvor man skal bruge "de små grå" oppe i hovedet. Selv betragter jeg spillet som et led i en udvikling: I starten spiller man, senere arbejder man måske med grafik og musik - for til sidst at begynde at programmere. Det mest ønskelige er vel nok en kombination af de ovennævnte faktorer.

Så hvis der er andre, der har uforstående venner vil jeg blot sige: Oplysning er nøgleordet! Forklar og fortæl dem om computeren og nagi en pål gennem fordommene - det virker!

Svenn Vad Møller, Svedborg

Allerførst tillykke: Du har vundet en spilpræmie for dit interessante brev.

Mange menneskers modstand mod computere og ny teknologi bunder i uvidenhed og fordomme. Jeg har selv gjort samme erfaring som dig, og støttet dig 100% i din opførsel. Tag dog venner og bekendte med hjem og vis dem "dyret". Forklar dem, hvad en computer kan bruges til, og vis dem, at spil er andet end zipzap skydespil som dem, der kender nede fra grillbaren.

Det er i virkeligheden en kæmpe folkeoplysnings opgave, der påvirker alle os "frelste", som allerede har fået øjnene op for computernes mangfoldige glæder og muligheder. Spred ordet!

Grafik og gameplay

Vær hilsen Søren, Jakob, Christian og hvad i ellers hedder - alle jer, der arbejder på COMputer. Jeg har fulgt med i jeres blad lige fra begyndelsen, og har nu besluttet mig til at skrive ind for at fortælle jer, hvad jeg synes om jeres computermagasin.

Jeg er helt vild med det!

Først synes jeg, at jeres spil anmeldelser for det meste er suverænt gode. De danner et godt billede af, om et spil er værd at købe eller ej. Jeres artikler er også helt i top. I forstår at skrive om ting og emner, der (for det meste) er både spændende og sjove at læse.

Jeg kunne godt tænke mig, at I lavede nogle flere "opsamlings-anmeldelser" som den, I lavede til racerspil. Det kunne f.eks. være med flysimulatorer og lignende.

Hvis jeg til slut skal komme med noget negativ kritik, må den angå spil anmeldelserne. Det er en lille detalje, men derfor skader det vel ikke at nævne det. Nogle gange virker det som om, at spil med et godt gameplay automatisk bliver trukket op i grafik og lyd karaktererne, og omvendt: spil med mindre godt gameplay falder i grafik- og lyd karakterer.

Lars Nielsen, Brønshøj

Vi synes også, at opsamlings-anmeldelser er en god ide, og der er flere på vej - blandt andet en om flysimulatorer.

Du har ret i, at der ligger en fælde i, at man lader sig rive med af et spil, og så lader gameplay-karakteren smitte af på bedømmelsen af grafik og lyd. Det er en klassisk anmelder-fælde, som vi er opmærksomme på og selvfølgelig prøver at undgå.

Men du skal på den anden side også huske, at et spil godt kan få høje karakterer i f.eks. grafik, selv om grafikken TEKNISK ikke er specielt imponerende. Det er jo lige så meget et spørgsmål om, hvor godt grafikken (eller lyden) passer ind i gameplayet og spillets atmosfære i det hele taget. Man kan altså ikke drage noget skarpt skel mellem grafik/lyd og gameplay. Ethvert spil er en helhed.

KindWords tip

Som ejer af Kind Words tekstdatabase har det ofte irriteret mig, at man kun kan arbejde med et dokument ad gangen. Eller at man skal vente syv lange og svæde, mens printeren skriver et dokument ud, før man kan gå i gang med et nyt.

Programmøerne har ikke taget højde for Amigaens multitasking,

Mer' musik

Jeg er en løsblads-køber (ikke abonnement), der med tilbageholdt åndedrag og en del ængstelse har fulgt COMputer's udvikling. Ængstelsen skyldes jeres opkøb af "konkurrerende" magasiner. Jeg var alvorligt bange for, at I ville sætte jer tilbage i jeres stole, lægge fødderne op på de rodede skrivborde og så "falde af på den".

Jeg har nu indset, at jeg var helt galt på den (heldigvis), og jeg undskylder for mistilstanden! Den var helt uberettiget. I stedet for at skulle købe 2-3 blade om måneden for at få det hele med, kan jeg nu nøjes med at købe et blad (gæt selv hvilket.... nej, ikke Kristeligt Dagblad). Det nye COMputer har jo det hele med! Spændende nyheder, interessante artikler, små tips, hardware tests, softwaretests (spil og proff. programmer), læsermarked, brevkasse osv. osv. Det skal I have tak for!!!

Men... (for der er et "men", hø.. hø...) for at det her ikke skal udvikle sig til et "fedte-brev", kommer her min "kritik":

Jeg kan godt lide jeres "Gallery", men hvad med at lave det samme med musik og så lave en Top 5 eller Top 10 hver 4. eller 6. måned. I kunne lægge det hele ned på en disk, der så blev udgivet - enten som en reguleret PD, eller sammen med et særnummer af bladet. Ja, ja... jeg er godt klar over, at dette nummer så ville blive væsentligt dyreste, men jeg tror faktisk, læserne vil være villige til at belønne et sådant initiativ og købe bladet. Jeg har selv flere gange med glæde betalt 75 kr. for et engelsk blad + diskette. Det lokker altså, at der følger en diskette med.

Så jeg mener bare.... Hvis der er råd til det, synes jeg I skulle prøve det.

Mads Kristensen, Dronninglund

Vi ville gerne lave en slags "Gallery" for læsernes musik, men problemet er, at man nu engang ikke kan trykke musik i et blad, der som vores består af papir og tryksvært. Det skulle da lige være i nodeform, men så er vi vist ude på teoriens overdrift...

Det ikke med at smække en diskette på forsiden af bladet er heller ikke særlig realistisk. For det første er jeg ikke enig med dig i, at særlig mange læsere ville betale så meget ekstra for at få en disk med. For det andet glemmer du helt, at Det nye COMputer ikke er et Amigablad. Hvad skal C64-erne med en Amiga-disk?

Så kunne man selvfølgelig klippe et indspillet kassettebånd på forsiden, men igen - det ville nok blive for dyrt for de fleste.

men nu er der hjælp at hente!

Fidusen består simpelthen i at returnere til workbenchen via de gadgets, der er placeret i øverste højre hjørne af menulinjen, men pas på! Det er ikke den forreste række, man skal bruge, men derimod den bagste, hvorfra der kun er ca. 3 mm. synlig for oven. Brug musem til at trykke på den venstre gadget, dette får workbench til at komme til syne. Nu åbnes simpelthen et nyt KindWords vindue ved at benytte den samme ikon, der blev brugt under opstarten. Man kan nu:

1) gå igang med et nyt dokument, mens printeren får smølet sig færdig.

2) Man kan save et dokument og, mens dette gøres, hente et nyt dokument ind, som der frit kan redigeres i, hvorpå man nemt og bekvæmt kan overføre tekstrække fra det ene dokument til det andet blot ved hjælp af redigerings-menuen samtidigt med at dokumenter ad gangen.

3) Fremstilling af sikkerhedskopier, formatering af disketter og CLI-arbejde. Dette kan sag-

tens køre som baggrunds-task, mens man arbejder med et dokument.

Her vil jeg lige indsyde, at man burde kunne returnere til WorkBench via Ekstra menuen, men denne funktion virker af en eller anden grund ikke på min arbejdskopi, og derfor har jeg nu vænnet mig til at bruge gadgets i stedet for.

Den eneste betingelse for at kunne udføre ovennævnte kunstgreb er, at man har hukommelse nok, idet det er nødvendigt at være indehaver af mindst en megabyte for at kunne arbejde med to dokumenter ad gangen.

Programmet bliver lidt hurtigere at arbejde med, hvis man bruger ARP-kommandoerne og har dem liggende i RAM:disken. Dette kan nemt lægges ind i Startup-seqencen. Kald fra CLI:

Ed s/startup-sequence

Og tilføj derefter følgende linjer før LoadWB kommandoen:

Makedir RAM:c

Copy c RAM:c all quiet

Assign c: RAM:c

Hvis man har en megabyte hukommelse, og man samtidig an-

vender ARP-kommandoerne, er der plads nok til dem alle sammen i RAM:disken, selv om man arbejder med to dokumenter på en gang, men ellers kan man jo nøjes med de mest brugte. Det vil også være en stor fordel at have et ekstra diskived.

Holger B. Fink

Som jeg plejer at sige: Tusind tak for tipped! Det er den slags små ting, der måske forekommer indlysende for nogen, men som gør livet lettere for hundredvis af andre computerbrugere. Jeg sender dig en spilpræmie i håb om, at det må tilskynde andre til at sende deres små tips og tricks ind til Mailbox!

Utværddigt?

- Lige et øjeblik...

Vi her i huset køber gerne spil - EFTER at have læst jeres anmeldelser (som mange andre sikret). På den måde ved vi som regel, hvad vi investerer i, og til de priser må det være en meneskeret. Helt fint!

Så for nogle måneder siden, i nr. 6-1990, ser vi en flot reklame for fodboldspillet "Italy 1990". Temmelig aktuelt, især for en 9-årig fodboldfanatiker. "Fint" siger mutter. "Så lad os se på det. Der er en test af et af disse VM spil - ganske vist ved navn Italia 1990 - men mon ikke det er det samme? Nixon-bixen! Ej US. Gold, ej til 64'eren og lavrigt ret dårligt."

Nu til spørgsmålet: Hvorfor.... anmelder I ikke Italy 1990 SAMTIDIG med, at I viser en heisides annonce for spillet? Jeg tyder det derhen, at Italy 1990 må være et dæligere spil end Italia 1990. Ellers ville I vel udnytte chancen til også at få købere til jeres sikkert temmelig indtægtsgivende annoncen, hvilket vel vil give endnu bedre muligheder i fremtiden. Ingen gider vel reklamere, hvor der ingen købere er?

Eller måske er årsagen den, at spillet netop er så dårligt, at I med firmaet har en aftale om IKKE at anmeldte det i samme nummer som reklamen? Kom lige med et "honest answer"!!

Tommy og mor, Sofred Strand

Som spilredaktør må jeg på det kraftigste tage afstand fra dine beskyldninger, der er grebet ud af luften! For det første er der overhovedet INGEN forbindelse mellem annoncerafdelingen og spilredaktionen. Vi aner simpelthen ikke noget om, hvilke annoncer der kommer i og hvornår. Og vi har ingen som helst indflydelse på det.

I det konkrete tilfælde an- ➤

Barsk humor

Jeg har en kommentar til en såkaldt vits i Det Nye COMputer nummer 6. Normalt kan jeg godt lide sort humor, men den vits om Erik Gundersen sårer mig, idet jeg har stor respekt for denne sportsmand. Og det tror jeg, at der er mange andre, der også har. Så rent ud sagt: Sikke noget sviner at skrive!

Jesper Meling, Holbæk

Til orientering for nye læsere - Vitsen lød:

- Hvad er det, der siger mæh-mæhude på speedway banen?
- Det er Erik Gundersen, der er blevet lam.

Selvfølgelig er denne vits ikke udtryk for, at vi har noget som heft imod Erik Gundersen, og jeg har personligt meget svært ved at forstå, at nogen kan føle sig stødt over den slags. Men dit brev er ikke det eneste. Flere andre læsere har klaget over vores sorte humor, og nu har vi taget konsekvensen.

Der er ikke noget ved at fortælle vittigheder, hvis man hele tiden skal tanke på, om man nu også træder nogen over tæerne. Det ville simpelthen blive for tandløst og udvandet. På den anden side er vi absolut ikke interesserede i at såre nogen. Derfor har vi besluttet fremløb helt at dropppe "Det Vittige Hjørne".

med smarte kommentarer og kvikke bemærkninger.

Neeej, smid ikke mit brev ud. Det jeg vil sige er, at nok har tiden ændret sig. Den gennemsnitlige computerejer har ændret sig. Beboerne har ændret sig. Selvfølgelig skal bladet også følge med udviklingen, men et blad med så kraftigt monopol har visse forpligtelser.

Blandt andet en smule objektivitet - en accept af forskelligartede holdninger. Jeg vil gerne som eksempel nævne jeres spilmeldelser. De er fulde af originales indfald. De er ligefrem morsomme en gang imellem. Til gengæld opfylder de ikke kravet til en anmeldelse. Efter min mening bør en sådan anmeldelse give et indtryk af, hvad man har med at gøre, så man derefter selv kan tage stilling. Ästetik er ikke noget, der kan defineres som godt eller dårligt - det må være op til den enkelte at afgøre.

Jeg håber, at mit brev bliver opfattet som konstruktiv kritik. Der har været en del debat omkring, hvad et blad som jeres skal indeholde. Jeg mener ikke, at det er et spørgsmål om, hvorydigt der skal være mere eller mindre teknisk stof. Det væsentlige må være, at såvidt indholdet som holdning henviser sig til så bred en gruppe som muligt. Jeg vil opfordre læserne til at følge debatten op og give deres mening tilkende.

Esben Jon Jensen, Nykøbing F.

En teoretisk diskussion om æstetisk individualisme vil nok blive for omfattende, men en god anmeldelse skal efter min mening indeholde følgende to hovedingredienser: Beskrivelse og vurdering. Det sidste er lige så vigtigt som det første, og så skader det naturligvis ikke, hvis anmeldelsen samtidig er underholdende skrevet.

En anmeldelse kan imidlertid aldrig være objektiv, for objektivitet eksisterer ikke! Enhver vurdering er udtryk for en personlig stillingstagen. Hvis to anmelderne er uenige om et spill, laver den

ene en "Veto-box" med sin egen mening om spillet. Det må så være op til læseren at bedømme, hvilken anmelders smag, der erfaringsmæssigt ligger hans egen nærmest.

Når jeg siger, at objektivitet ikke eksisterer, skal det naturligvis ikke misforstås derhen, at anmeldere så fri kan synge om sig med påstande og lade sig rive med af deres egne ubegrundede synspunkter. Man kan jo godt stræbe efter noget, man ikke kan nå. Når man rækker efter stjerneerne, får man i det mindste ikke mudder på fingrene!

Nordmænd...

Prøv dere korte leserbrev?? Hvis ja, skulle brevet ha sluttet her. Ikke her, men det det står "?". Ok. For å være sikker på å få navnet mitt i bladet, tar jeg med et par spørgsmål. Dere kan få lov til å skrive navnet mitt med gullbokstaver utenpå bladet, siden jeg er til hjelp for mange andre læsere. Jeg vil helst ha bokstaverne på svart bunn. Here we go:

1. Hvor gammel bliver en Amiga, og hva spiser den?
2. Med Amigaen fikk jeg en beige boks med svart bryter. Er dette harddisk? I tilfelle, hvordan kan jeg bli kvitt den?
3. Kan dere venligst hoppe over dette spørgsmålet?
4. Vær så snill!
5. Hva er det beste viruset til Amiga, og hvorfor har jeg ikke fått det?
6. Får man med nøkler til genlock'en?
7. Hvordan lager man hardcasette til C64?
8. Jeg har skaffet meg Action Replay, og nå vil jeg forandre ram til 8 megabyte. Jeg klarer ikke å finne adressen?
9. Jeg har laget 21 back-up disker af Shuffle Puck. Er jeg ille ute?

Odd Arne Brimsøe, Os

SKRIV NU!

Hver måned præmierer vi de bedste og sjoveste indlæg med masser af nye spil. Så hvis du har meninger, kritik, spørgsmål, svar, vits, tegninger, reaktioner på andres breve, eller andet, som du mener er værd at udspædigge på disse sider, så skriv til:

MAILBOX
Det Nye COMputer
St. Kongensgade 72
1264 København K

Så åbner vi atter skattekisten, der som sædvanlig er fyldt op til randen med uimodstæelige tilbud fra læsemerne. God skattejagt!

KØBES

Action Replay mfl VI til Commodore 64. Max 300 kr. Spørg efter Morten.
66 491523

C64 båndspil: Pirates, Carrier Command, USS John Young, og flysimulator spil. Henvendelse til Michael.
86 675124

X-modem disk til Multimodem 64. God pris gives. Henv. Mads.
86 950386

SÆLGES

C64 spil: F16 Combat Pilot og Gunship. Nypris 295 kr. pr. stk. Nu kun 180 kr. pr. stk.
74 562544

C64 model 2, et halvt år gammel, defekt strømforsyning, perfekt, masser af spil medfølger. 375 kr.
42 355102

C64 båndspil, Cabal: 50 kr. PS15: 40 kr. Championship Wrestling: 40 kr.
42 355102

Amiga brugerprogrammer: EXCELLENCE tekstdatabase (nypris: 3400 kr.) sælges for 1800 kr. PUBLISHER 1000 desktop publishing (nypris: ca. 2000 kr.) sælges for 800 kr. AMOS ("lav dine egne spil") sælges for 300 kr. FLOW outline sælges for 300 kr. FUN SCHOOL 3 (undervisningsprogram til 3 aldersklasser) sælges for kun 200 kr. Alle er originaler i flot emballage med komplette instruktioner.

66 108107

Amiga Action Replay v. 1.5, ingen defekter. 8 måneder garanti, emballage, dansk og engelsk manual, se test i COMputer nr. 6 1990. Pris: 888 kr. Ring mellem 18-20 på tlf:
31 634913

The Final Cartridge III m. dansk manual fra Marcom Data. 200 kr. Ring mellem 17-19.
36 300745

Commodore 64 (anvendelig men med mindre fejl) m. transformator og dansk manual. 250 kr. Ring mellem 17-19.
36 300745

Okimate 20 farveprinter til C64/128, modul til udpræntning af farvebilleder, ca. 900 stk. pr. printerpris, helt nyt printerbånd. 100% OK (Nypris: 2500), nu: 1300 kr.
90 485001

STOP TYVEN!

Hvis du sælger kopier af andres programmer, stjæler du fra programmet. Salg af piratkopier er ømoralisk, ulovligt og strafbart. Annoncer, der af redaktionen skønnes at dække over sådanne kopier, vil naturligvis ikke blive optaget i denne spalte!

Redaktionen forbeholder sig ret til, uden varsel eller grund, at afvise annoncer.



ANNONCE-KUPON

Jeg vil gerne indrykke følgende gratis annonce under (sat X):
Køb.. Salg.. Bytte.. Op-slagstavlen

Tekst: _____

Telefon-nummer: _____

Send kuponen snarest til: Det Nye COMputer, "Læsermarked", St. Kongensgade 72, 1264 København K.

C64: Demoer sælges, mange forskellige. Pris pr. disk (incl. disk): 15 kr. Henv. Morten efter 18.
65 932735

Lidt brugt stereo sound sampler. Cirka 1 md. gammel, incl. kabel, stk, DK manual samt programdisk (Perfect S. v2.2). Alt sammen velegnet til Amiga. Pris: 4500 kr. Ring og spørg efter Jan - heist aften.
31 564290

BYTTES

Haves: Loom og Pirates. Ønskes: Larry III eller Indiana Jones III adv. Kun originale. Henv. Peer.
53 654342

C64 båndspil, Haves: Batman the Movie, Licence to Kill. Ønskes: Microsoft Soccer, Untouchables, Rick Dangerous. Tæffes kun 17-18 torsdag. Kun originale spil byttes!
86 351309

OPSLAGSTAVLEN

Jeg har mange brewennere - ingen i Danmark. Jeg ønsker brewennere for bytte af programmer og ideer. Skriv til: Anne Layland, Bydalsstyrelsen B, N-4628 Kristiansand, NORGE.

C64/128 klub søger nye medlemmer. Der vil blive sendt klubmeddelelser ud + disketter til gæ runder. Skriv til: Gert Winther, Ådsparkevej 23, 3tv, 2970 Hørsholm. Eller ring på 42 863761 - eller på:

42 867967

Hjælp til Zak Mackracken, Indiana Jones III, Loom, Hillsfar, Champions of Krynn, Keef-the-Thief, Time and Magik, Future Wars. Ring til Henrik efter 16 og hør nærmere.

88 648219

Kings Quest III: Jeg kan ikke finde "empty jar". Please ring til Thorbjørn, hvis du ved, hvor den er. Måske kan jeg hjælpe dig videre i andre adventures.

97 985605

Lær at programmere maskinkode på Amiga. Let og billigt. Ring og hør nærmere. Henv. Kasper.
86 963872

RTT-T. Vi er en demogruppe på både C64 og Amiga. Vi søger nye medlemmer. Ingen særlige krav. Spørg efter Sune V3.129
75 771068

Amiga-freaks fra hele verden!!! Skriv på engelsk, norsk eller dansk. Skriv til: Lars Lefgreen, Vangemandssvej 1, 3400 Hillerød, Danmark. ELLER: Stephan Pehrsson, Fiskekømestervej 2, 3400 Hillerød, Danmark.

C64 med diskette station, 180 disketter, båndstation, 30 bånd, The Final Cartridge III. Joystick, dansk vejledning, Turbomodul 1.7. Pris: 2900 kr.
86 441468

C64 med diskette station, 2 joysticks, båndstation, ca. 250 spil. Pris: 3500 kr. Henv. Dan efter 17.
31 199179

C64: Programmers Reference Guide. Meget velholdt. 125 kr. Henv. Flemming.
74 543756

Okimate 20 printer (farve) incl. papir, farvebånd, printerkabel og dv. disketter. Sælges for 1500 kr. Ca. 15 måneder gammel - kun brugt få gange. Spørg efter Anders. Ring mellem 18-22, bedst mandag og tirsdag.
98 483444

Her får du programmerne fra PD-Special!

Velkommen til Det Nye Computers Disk-service, stedet hvor du har mulighed for at bestille en eller flere af de mange Public Domain-disketter omtalt i PD-Special. Normalprisen er 65 kr. pr. disk, men for abonnenter er prisen 55kr. pr. disk. Vær opmærksom på, at PD-disketterne kun er til Amiga. Tallene i parentes angiver, i hvilket blad de pågældende programmer blev omtalt.

PD-disk #1 (6/88)

(ROT, RTCUBES, MandelVRoom, Fpic)

PD-disk #2 (7/8-88)

(Hamkey, Cled, Showprint, Funkey, Asteroids, Ristrinella, HobHill.anim, gauge)

PD-disk #3 (9/88)

(Gorm, Qbase, BBSlist, TagBBS, Amigazer, PackIt)

PD-disk #4 (10/88)

(HAMMmm, DX-Synth, Nart, DEMOlition, LED, Melt, DK, Pan!, GOMF1.0, flip, Wredemo, Psound, lyd)

PD-disk #5 (11/88)

(Bird.anim, boingflight.anim, Boing3D.anim, AboutSound, Birds.anim, Birds.audio, bird.anim)

PD-disk #6 (12/88)

(Silicon, Amoeba, Chess, QuickFix)

PD-disk #7 (1/89)

(Label, Splices, Juggler, AnimPlayer, SHM)

PD-disk #8 (3/89)

(Microspell, Amigamonitor, WBodors, IconsBlitz, Diodehead, WaveScroll, Music, Wavefont, Surimouse, Wc, TimeRAM, HELP)

PD-disk #9 (5/89)

(DrunkenMouse, GravityWars, EgyptianRun, DiskList, ColorMap, DeRAM, Calendar, Big, Guru, Lace, HodgePodge, Mouseoff, Mouseon, TinyClock, Worms)

PD-disk #10 (6/89)

(Backgammon, Eoma, Amoeba, Wheel, Wblander, EgyptianRun, Cycles, GravityWars, Asteroids)

PD-disk #11 (7/8-89)

(Cowboys, Dial, readBB, WhiteBB, PrTXT, NewZap, OMGPX, cmd, infastmem, Faw)

PD-disk #12

(Vcheck, Banki, Blackbook, WKeys, Heliosmouse, Lens)

PD-disk #13 (11/89)

(RSIClock, SiLiCON, iff2Pcs, Othello, Bouncer, Ptot)

PD-disk #14

(Breakout, Vo, Rainbow, Missile, 3D-Arm, Sounds, DietAid, Hyperbase, Speechtoy)

PD-disk #14a (2/90)

(HandShake, AuxHandler, Units, SetFonts, PopGif, DiskSolve, Expose, MED)

PD-disk #15 (3/90)

(Mach1, Toomuch3D, Slotcar, Towers, 15)

PD-disk #16 (4/90)

(VirusX4.0, JPDirUtil, LabelPrint, Plasma, Amiga, Forever, Bonfetto)

PD-disk #17 (6/90)

(Gorilla, PowerPacker, MandelMountains, TitleGen, Dugger, orbit3D, SceneGenDemo)

PD-disk #18 (7/8-90)

(ChinaChallenge, MoonBase, DClock, Snowfall, Selector, Disktalk)

PD-disk #19 (10/90)

(Car, Show, VirusHunter, Cassett, Helper, Whistle, PPShow, Roses)

PD-disk #20 (11/90)

(BootBasic, Elements, PLW, PrintStudio, Puzz, SysInfo)

PD-disk #21 (12/90)

(BMP, EasyBackup, Fenster, Password, ColourRequester, MiGaMind, Keymenu)

PD-disk #22 (1/91)

(Fortune, HyperDialer, Today, AnyMonth, H-Ball, MouseCoords, PopUpMenu, Zap, CX-1, Einstein, Starbank, FutureCar)

PD-disk #23 a (2/91)

(A64 packages (en Commodore 64-emulator!!))

PD-disk #23 b (2/91)

(Formatter, keymapEd, Menu, Copy, PowerLogos, Yawn, Artmuseum, Daz)

Marker de disketter du ønsker,
og indsend HELE kuponen!

Påregn ca 14 dages leveringsstid.

ABSALON DATA

Amiga-udstyr:

ATarce - A-500 PC-simulation (80286)	ring
512 K-ram udvidelse m. ur og afbrøder	545,00
512 K-ram udvidelse til A-1000	1550,00
1,6 MB romdisk m. ur og afbr. 512K monit.	1040,00
1,6 MB romdisk m. ur og afbr. 1,8 MB	2000,00
3,5" Gothen Diskdrive med trackslipay	1025,00
3,5" Gothen Diskdrive, disk afslutning afsl.	1200,00
3,5" Stativ fra Diskdrive m. bus & afbr.	200,00
5,25" 3-State fra Diskdrive m. bus & afbr.	140,00
Eskrimstyr, Goliat	170,00
Kickstar tomotiver (ROM-ROM), 2 sys.	155,00
Turbo Mus til Amiga 345,00 Jim Mouse	285,00
Bosslæg til DFO-DFI/2	85,00
DFO-1,2	DFO-1-2-3, msk. 180,00
Stavklap til A-500 i klar plastik	85,00
Multiplykabel, A-500/A-500 m. A-1000	130,00
Amiga Action Replay v. 2	995,00
Synco Express II	565,00
Mus & JoyStick omstyrer, elektromiki	285,00
Firepower, elektronisk autofire 3-Joystick	170,00
Diverse IC-kredse til Amiga (og C-64)	ring

Commodore 64/128 udstyr:

Emulatorbord - REX Golem	590,00
Printerkabel Parallel Centronics	15,00
Stavklap til C-64 i transparent plastik	95,00

Printers og tilbehør:

Star LC 24-200, 24 nål	ring
Goldstar PT-160 M, 9 nål	1945,00
Goldstar PT-160 M, 9 nål	1495,00

Disketter:

pr. stk.	pr. 100 stk.
5,25" DSDO NN	2,90
5,25" HD NN, 1,2 MB	6,00
3,5" DSDO NN	5,50
3,5" DSDD NN Kao, farvede	7,50
3,5" HD NN, 1,44 MB	11,75

Diskettebox med lås:

til 80 stk. 5,25" efter 100 stk. 5,25"	65,00
til 120 stk. 5,25"	90,00

JoyStick og diverse:

Turbo 2 Super Quick Gun, autofire	105,00
Competition Pro 5000, JoyStick	145,00
Competition Pro Star m. autofire/slow	225,00
Prof Competition 2000, JoyStick	180,00
The Arcade JoyStick	195,00
MuseMäster, normal 70,00 Super	60,00
MuseMäster, normal 70,00 Super	325,00

Forbehold for prisændringer

Førhandlere ses gør. Importør af varer fra

GOLEM - REX - VESALIA - 3-State

Alle priser incl. MOMS

ABSALON DATA

Tlf: 31 67 11 93 FAX: 31 67 11 97

Ma. - Fr. - 12 - 18. Lø. lukket

AMIGA TILBUD:

RAM-Udvidelse

512KB indbygget m.
ur & batteri backup.
kr. 650,-

3,5" Diskdrev

m. afbr. bus, støvklap,
ingen støj.
kr. 950,-

Gary-adaptor

til A580
kr. 285,-

Priser incl. moms og
12 mdr. garanti.

Henv. efter 16.30 på

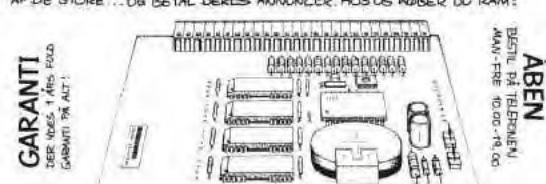
TLF: 86 48 53 46

UNDSKYLD PRISEN !!

MEN IMENS ALGOTINI CPU OG DE ANDRE STORE HAR TRAVLT MED AT LAVE STORE FLICKE ANNONCER, SOM DU I SIDSTE ENDE BETALER FOR, BRUGER VI ISTEDET TIDEN PÅ AT DRØMME AFSTED, SÅ VI KAN SKAFFE VORE KUNDER

danmarks laveste priser på AMIGA RAM KORT

KVALITETEN ER HLT. I TOP! SOM DE BESTE KORT PÅ MARKEDDET, ANVENDER MICRO RAM SURFACE MOUNT TEKNOLOGIEN! MINERE KOMPONENTER, FÆRRE FEJL. MICRO RAM ER PRODUCERET OG TESTET I DANSKLAND, IKKE I TAIWAN! MEN OK, HVIS DU HELTRE VIL BETALE MERE FOR MINDE, SÅ RING TIL EN AF DE STORE ... OG BETAL DERES ANNONCER. HOS OS KØBER DU RAM !



MICRO RAM® 2MB

* TIL AMIGA 500	kr 695
* 512 KB MONTERET SOM STANDARD	
* DOBLER FOR HØJERE 1,5 MB	
* INKL. REAL TIME CLOCK	
* BATTERIBACKUP	
* INKL. AFBRØDER	

MICRO RAM® 512

* 50 KB TIL AMIGA 500.	kr 475
* INKL. MINSTE HØDE: 5,9 CM.	
* INKL. REAL TIME CLOCK	
* INKL. BATTERIBACKUP	
* INKL. AFBRØDER	

DET ISLIVER GANG I GARDEN SÅRINGEN
INDEN ALT ER PLÆT VIBI! TLF. NR.:

59445080

PRISER PÅ DE MØRE
MÅSKE

Navn	_____
Adresse	_____
Postnr.	By
Jeg har indbetalt beløbet,	
Kr. _____ pâ:	
Ab. nr.	
Underskrift:	

O Girokonto nr. 971 1600
O Vedlagt i check
O Dankort; reg.
Nr. _____
kortnr. _____
Udstedt den / 19

227

3H DESIGN

Amiga Eurochart

De er tilbage! De for tiden bedste demoer
på din Amiga er endnu engang blevet grundigt gransket af
demoredaktionens kritiske øjne.

Af Marc Friis-Møller

**De udvalgte de-
moer i denne
omgang er alle
rimeligt gode,
og udmærker
sig ved enten at
indeholde origi-
nale ideer eller
forbedrede ver-
sioner af gamle.**

Den absolut bedste demo i denne omgang er CRYPTO-BURNERS fyldt vektor-demo kaldet "Hunt for 7'th October", som udmærker sig ved at have en imponerende hurtig rutine, som kan lave store vektorde-signede objekter i intet mindre end 16 farver. Dette antal farver kan for et almindeligt menneske lyde af lidt, men enhver "Coder" på Amiga vil vide anderledes.

Fyldt vektor er jo populært på Amiga'en, og gruppen BRAINSTORM har heller ikke ladet til-fældet råde da de lavede rutinen, som de har brugt i deres demo "Solid Communication". Denne demo bidrager dog underholdningsmæssigt ikke meget, da den i al sin simpelhed består af en udfyldt scrolltekst.

Videreudvikling af ideer er noget man ikke kommer uden om, når man "kigger" demoer, men da ANGELS, efter deres eget ud-sagn, har sammensat intet mindre end 13 forskellige forbedrede CopperRaster effekter (Parallax scrolling, Twiggle etc.), har de op-nået et helt pænt resultat i deres demo ved navn "Copper Master". Specielt nævneværdigt ved den



"Coppermaster"



"Coppermaster"

ne demo er dog at det farvemæs-sige design er utroligt flot.

Copperen er også sat i høj-sædet i RAZOR's nyeste demo, "Habitual Novelty". De er dog her gået til ekstremer, og har valgt udelukkende at bruge baggrunds-farven og rasterbeamten til at de-signe deres grafik (heriblandt et rumskib & stjerner). Designet af grafikken bliver dog lidt klotset (og GRIM), da det kun er muligt at lave hver "Pixel" 8 bits bred.

Som rosinen i den berømte pø-
seende har vi set en meget ny
demo, "ULTRA", fra Danske RE-BELS.

Denne demo kan godt nok
kaldes ny i betydning af release-
dato, men da programmøren har
været lidt længere end beregnet
om at færdiggøre den, er de
brugte rutiner nogle måneder
over sidste salgsdato (Know What
I Mean?!).

Det positive ved denne demo er
dog, at det er en såkaldt tem-i-
en-demo (eller var der seks?), og
derfor indeholder et vist antal
"crunched" demoer (ingen dog
særlig overvældende).

Demoposser er desværre tom-
nu, men hvis der ikke går noget
HELT galt, skulle vi snart vende
frygteligt tilbage med nye DEMO-
produktioner.

Husk på, at Eurochart ikke er
en månedlig oversigt over nye de-
moer. Dertil bliver der lavet for
få gode til, at vi gider bruge spal-
teplads på dem. Men når der er
noget at skrive hjem om fra de-
mofronten, kan du selvfølgelig
læse om det her i "Det Nye
Computer".

Har du selv lavet en demo, som
du mener klarer DNC's høje krav,
er du velkommen til at sende den
ind til os, på adressen:

Det Nye Computer,
"Amiga Eurochart",
St. Kongensgade 72, 1264 K.

PD Special vil i denne måned være ekstra speciel - der er nemlig hele TO disketter der udgør PD-disk nr. 23!

Det er jo efterhånden tradition med en diskette med 6 - 8 forskellige programmer. Høst programmer der rammer hele spekteret, spændende ligefra små eller større spil over de egentlige brugervejledninger til programmerne til sidst at ende med den grafiske/musiske sektor.

En bred vifte

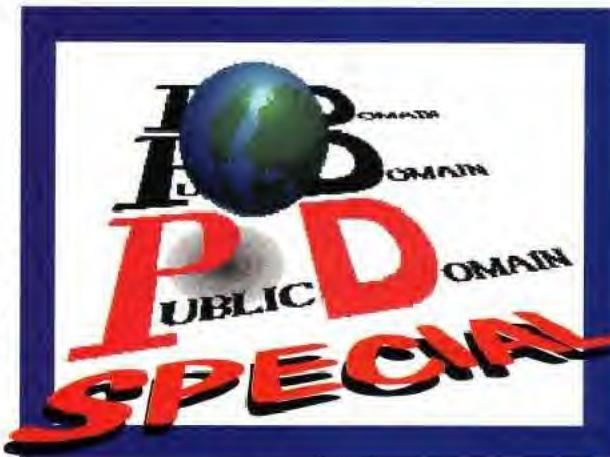
Med en bred vifte af forskellige programmer opnås to ting, - at vise Amiga-brugerne alle aspekterne indenfor Public Domain-verdenen, at Amigaen og ikke mindst programmerne er utrolig alsidige/creative, og der findes snart sagt ikke det program, man ikke kan støve op på diverse PD-baserede baser. Det andet formål med den brede vifte af programmer er, at der altid vil være et eller andet program, som kan bruges, enten i form af spil, utilities, grafik eller andet.

Denne måneds PD Special består af 2 disks, hvilket dog ikke betyder tilsvarende flere programmer. På den ene af de to disketter, vil der kun ligge et enkelt program, nemlig The A64 Package. Mere om dette spændende program senere. Den anden diskette er mere typisk for PD-Special.

Med et væld af forskelligartede programmer, skulle det være mærligt, hvis der ikke skulle være noget af interesse. Alle programmerne på de to disk's er taget fra Fred Fish PD-serie. Jeg skrev i sidste nummer, at der huserer rygter omkring Fred Fish-seriens tvivlsomme fremtid. Det ser ud til, (heldigvis) at det ikke har hold i noget. Der er lige dukket en ny sending op, (nu er serien oppe på 390) så lad os tage det som et tegn på et falsk rygte.

Om PD#23a (The A64 Package)

Jeg må indrømme, at det gibbede i mig, da jeg i min sagen efter gode PD-programmer stædte på The A64 Package. Som de fleste andre Amigaejere har jeg også en fortid som 64"-freak" (det var helt tilbage i 80'erne) med en masse gode timer sammen med "brødkassen". Men



Af Bo Jørgensen

så kom Amigaen, og 64'eren blev ret hurtigt skrottet. Sikkert et meget typisk mønster.

Nå, men der er jo lavet andre 64 emulatore og de er ikke rigtig slægt i gengen, og da dette er Public Domain, så er det nok ikke nog....

Efter at have klikket på A64-iconet dukkede et rigtig pænt billede frem (se ill.), der med flot grafik illustrerer hvilken type program, der var aktiveret. Dernæst fremtoner endnu et billede, hvor der yderlig

Men det er et problem, der lader sig løse. Firmaet, Questronix (Cliff Duigan), vil nemlig for den nette sum af 28\$ sende et lille stykke hardware-interface, der skulle løse problemet med drev og printer. Og samtidig bliver man en registreret bruger, hvilket giver "certain rights and privileges", som der står i manualen.

A64 er opbygget ganske som andre Amigaprogrammer. Når programmet er kørt ind, kan man begynde at programmere, præcis som en al-

grammer i en skuffe på drev df0, skal man med musen vælge The System Menu og slippe tasten ved Drives. Her kan man så skrive, hvor programmerne helt konkret skal gemmes. Derefter vælges Exit Prefs, og nu vil de skrevne programmer blive gemt med den gammelkendte ordre : save "navn", 8 Det samme gælder, når programmet skal hentes (loads). Her bruges så ordnen load.

Af andre settings på menubjælkken kan nævnes følgende: Under projectmenuen - reset A64, load config, save config, about A64, quit A64, exit prefs. Under Systemmenuen - par port, ser port, modems, game ports, drives. Under Grafix-menu - colors, color gadgets, slider gadgets, color mode gadgets, 20 color mode, 16 color mode, 2-3 el. 8 color mode, borders, screen refresh, direct mode, sample mode. Og den sidste menu er Tools menu, save screen.

Der er mange muligheder, bl.a. at gå til en anden skærm som det er tilfældet med de fleste andre programmer. Det virker meget professionelt opbygget. Det sidste spørgsmål er så, om de egentlige programmer (både spil og seriøse prg.) kan køre på denne emulator. Vi ved det ikke endnu, men med det ekstra interface i den parallele port, skulle det, ifølge manualen kunne bruges til hovedparten af disse.

Manualen er faktisk også et kapitel for sig. Den fylder 143 Kb hvilket er næste det dobbelte af, hvad selve A64 programmet fylder (92 Kb). Det er usædvanligt at et PD-program har en dokumentation af sådanne dimensioner. A64 er et meget krævende program og vil, når det er startet op, kræve mindst 300 Kb. Derfor er det kun brugere med 1Mb, der kan udnytte A64'ernes muligheder. Brugere med "kun" 512 Kb har visse muligheder for at få det til at fungere, men det er ikke uden problemer. I manualen anbefales et minimum af hukommelse på 1.5 Mb for at få hastigheden op på det maximale.

Men alt i alt må det siges, at her er et PD-program, som virker yderst prof. både hvad angår layout og funktion.

Indhold:
PD#23a: The A64 Package
PD#23b: Formatter (disktool)
KeyMapEd (utility)
 Menu (utility)
 Pcopy (disktool)
 PowerLogo (sprog)
 Yawn! (spil)
 ArtMuseum (billede)
 Daz (show)

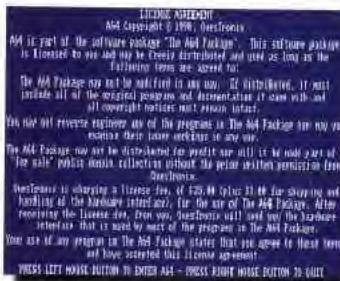
informeres om The A64 Package. Og endelig er den der. Den gamle kedelige 64-skærm. Kan det nu passe? Er Amigaen nu blevet forvandlet til en 64'er?

Svaret må blive et stort ja. Og måske et lille nej. Alt fungerer faktisk som den gamle 64'er. Alt er der. Poke, Peek, grafiktegn, farver og alle de forskellige Basic-ordre. Og det er jo en stor del.

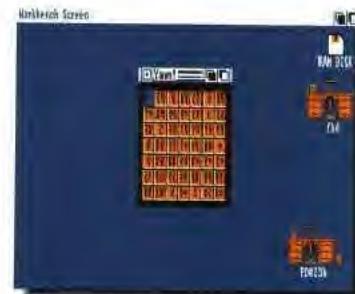
Men på et punkt adskiller denne A64'er sig med den originale, og det er med hensyn til alt det ydre tilbehør - disketterdrev og printere,

mindelig 64'er. Når programmet er færdigskrevet kan det gemmes på Amigaens drev ganske, som var det et 1541 drev. For at få det til at fungere, er der dog lige et par settings, der skal ordnes. De to ALT taster trykkes og en menubjælke viser sig nu øverst på skærmen. Nu er der en række valgmuligheder, der skal manipuleres helt efter behov.

Efter at de forskellige indstillinger er sat, kan det hele gemmes i SAVE CONFIG. Når A64 startes op igen, vil disse settings følge med. Hvis man vil have gemt sine A64 pro-



A-64



YAWN



KEYMAPED



piere KeyMapEd over på den diskette, hvor det keymap ligger, som skal ændres

Menu (Stefan Mørnhag)

Hvordan kan jeg nemmest/hufigst vælge iblandt mine favoritprogrammer? Med dette program kan man nemt opbygge menuer der giver mulighed for hurtigt og nemt at starte aktuelle programmer. Med funktionstasterne eller musen vælges hvilket program der skal køres, nye menu sider (max. 12 s.), aktiver WB mm.

Batchfilen, som styrer hvilke ting Menu skal kunne starte, hedder Menu-setup, og den skal ligge i S-skuffen. Den ligger en demo menu-setup på disketten, den kan bruges til nærmere studium. Et fint lille program der minder en del om Selector som vi havde i PD-Special for et par måneder siden.

KeyMapED (Tim Friest)

KeyMapED gør det muligt at ændre de forskellige keymaps, som er en del af Workbenchen. Fordelen ved at ændre i keymap'et (tasterne) skulle være indlysende. Når man f.eks. arbejder i CL'en kan det være praktisk at have en tast, der f.eks. kan skrive DIR DFO: eller måske ED DFO:S/STARTUP-SEQUENCE. Man kan på den måde ændre/tilføje ordresyntax til sine funktionstaster med eller uden CTRL/SHIFT aktiveret. Programmet går i ørret ned, hvis det ikke har mulighed for at hente et Keymap fra en eller anden disk. Husk derfor at ko-



FORMATTER

ikke kopibeskyttede disketter. Det særlige ved Pcopy er "copy history vinduet" hvor alle de kopierede disketters navne er vist. En anden option er muligheden for at hente data fra et beskadiget spor. History vinduet vil derefter ændres til et report vindue.

PowerLogo (Gary Teachout)

Med PowerLogo er vi over i viftens mere alvorlige del - Programmering. PowerLogo er et programmeringsprog baseret på LISP og LOGO. Det er ikke muligt her at give et kursus i PowerLogo, det kræver meget mere plads og tid. Men læs manuelen grundigt (den er lang). Måske er dette lige sproget, du har ventet på.

Yawn!

Arbejder Amigaen på fuld tryk? Venster du? Skal du vente længe før jobbet er udført? Hvorfor så ikke lege lidt imens? Yawn! er et lille spil der kan tage mange timer at løse. Det er et "computeriseret" plastik plade hvor små tal skal placeres de rigtige steder. Der er forskellige sværheds-

grader afhængig af hvor mange tal, der skal organiseres. Den nemmeste er på 4 X 4 felter (16 tal), og den sværste er på 7 X 7 felter (49 tal). For at gøre det yderlig kompliceret er det muligt at vælge Arabic eller Hindi i stedet for de gode danske tal.

ArtMuseum (TBag)

Dette billede kræver vist ikke nogen præsentation. Poleret kunst så det batter. Daz er et lille program, der bruges til at vise ArtMuseum. Kan selvfølgelig også bruges til andre IFF billeder.

Scroll (TBag)

Med programmet Scroll kan der nemt laves en lille lysavis, der fortæller en eller anden historie. Teksten laves med en tekst editor og gemmes under navnet Scroll.Text

Det var endnu engang hvad vi valgte at bringe af PD-programmer for denne gang. Vi er tilbage næste gang med tasken fyldt af alverdens spændende programmer. Glæd jer allerledes. See you - Amigafolks!

Ultra

Få styr på

En fleksibel og brugervenlig databasen er guld værd. Er databasen bygget op omkring hypermediekonceptet, er det næsten genialt. Vi tester UltraCard, og ser nærmere på denne form for lagring af data.

af Torben Hammer

Du kommer hjem fra arbejde, belæsset med den transportable PC, så du kan få regnearket med det smarte skattekrogram overspillet til din Amiga. Op på skrivebordet ved siden af Amiga med PC'en, og så lige forbinde det serielle kabel - Så for, det lånte du jo til Peter ovre i

Århus. Nå, heldigvis er der to muligheder der passer i robeskuffen, så nu er det bare om at få loddet et kabel på i en fart. Hvordan var det nu det skulle forbides?

Hvor var det nu du gemte diagrammet? Ringbindet under diverse - næh. Under ledninger - næh. Under modem - næh. Nej,

det ligger nok i databasen. Start SuperBase: Ledninger - nul. Kommunikation - nul. PC - nul. Seriel - nul. OK, det 25-polede stik til Amiga står i håndbogen, men hvad med det 9-polede til PC'en? Åh, hvorfor tog du nu ikke også håndbogen med hjem? Det står et eller andet sted, men hvor?

Hvis nu...

Hvis du nu havde haft UltraCard, ville ovenstående historie være forløbet således:

Du kommer hjem fra arbejde belæsset.....Hvordan var det nu det skulle forbides?

Start UltraCard. Klik på hjemme-stablen. Der er arbejdsværelset, og på skrivebordet ved

siden af Amiga står jo den transportable, og der er kablet mellem dem. Klik på kablet og frem springer diagrammet med alle de oplysninger, du behøver.

Lille revolution

UltraCard er et revolutionsdrevet program for Amiga, og så vidt jeg ved, det eneste hypermedieprogram til denne, men aligevel ikke nogen nyhed. Vil man vide mere om hypermediebegrebet, kan jeg anbefale at læse håndbøgerne om Hypercard. De giver en grundig og instruktiv genemgang af begreberne og mulighederne

UltraCard buttons are very flexible. They can be 3D graphic images, proportional sliders, filled with text and each one can trigger an action or calculation. See the examples below.



SAMPLER STACK 1 - CLICK HERE

BUTTONS SOUNDS AREXX
SCRIPTING HYPERTEXT MATH/AGING
COMING SOON

(1)

UltraCard Audio

UltraCard enables built-in multimedia features giving you an "UltraSound" interface. Sound files, of course, reside in the file HyperCard and UltraCard converts built-in to UltraSound for use in your own music files.

In addition, built-in facilities allow you to play back sounds, play them at various volumes and even mix many sources of sound together (synthesizers). You can even add file imports or use the "HyperSound" provided sounds.

Please download our sample TIF sounds in the THIS stack. The sample is in the bottom frame and in the introduction.

Click Here for Sounds

Back To Menu

ULTRACARD
U SAMPLER D
U STACK 1 D
U

Stru



Baggrundslæget kan indeholde IFF-billeder og objekter (knapper, tekstfelt og lignende).

Browse kan man bevæge sig rundt i en stabl medens man bygger den, eller styre gennem en færdig stabl på nøg efter information. Browse vælges med funktionstasten F1.

Dette er et eksempel på en **ramme**, og denne har eft objekt (knap).

En **databas** kan betragtes som en samling kartekeskort, hvor hvert kort har en fare med et sigeord, som kan bruges til at finde kontoret. Det enkelte kort er altså et selvstændigt individ, som ikke har nogen forbindelse med de andre kort. Et kort har ofte flere sigeord tilknyttet.

UltraCards grundlæggende element er objekter. Dette kan fremsættes som en knap, et data input felt, et telefonråde, nulleknapper, et tilslede eller kombinationer af disse elementer.

Objekter kaldes man ofte knapper, fordi et klik på et objekt for det mest virker som at trykke på en knap. Når man klikker på en knap, kan man springe mellem rammer og stabler eller udpræ komplicerede serie af kommandoer.

En samling "kartekeskort", som er lagret under samme navn og som er forbundet med hinanden med et system af knapper kaldes en **stabbel**.

Modify indeholder alle de nødvendige værktøjer til at udforme og redigere rammer og objekter. **Modify** vælges med funktionstasten F2.

UltraCard

Kartotekskort

UltraCard er billedeagtigt bygget op som en **stabel** (stack) (kartoteks)kort, hvor de enkelte kort kan indeholde billeder, tekster, lyde eller kombinationer af disse. Man kan se kortene i vilkårlig orden, men også indbygge strukturer, så man bevæger sig fra kort til kort, ifølge disse strukturer. Ultracard er specielt designet til at holde rede på denne struktur, og tillader dig på ethvert tidspunkt at gå indtil 25 trin tilbage ad den sti, du har bevæget dig.

Artiklens struktur

Denne artikel er bygget op med den samme struktur, som man

finder i et **hypermedie**, fordi jeg desværre ikke kan demonstrere selve programmet. Forhåbentlig giver vores metode dig bedre end mange ord en forståelse for, hvordan programmet virker.

Godt hjælpesystem

Programmet består af en noget kraftfælt håndbog (på engelsk), som godt kunne trænge til en udbygning med forklaring på de mange specielle begreber, som knytter sig til et hypermedie-miljø. Til gengæld findes der et hjælpestystem, som man kan komme til fra ethvert sted ved blot at trykke på "Help"-knappen. Help-skærmen findes selvstændigt i en Help-

stabel. Med manualen følger to disketter. Den ene indeholder selve UltraCard programmet, og den anden en række eksempler og en såkaldt "**browser**". Det er ganske nemt at installere på harddisk, da det ikke er kopibeskyttet. Det kører øvrigt umærket fra diskette, selvom det tager længere tid.

ARexx Port

Når man klikker på et **objekt**, aktiverer man et lille manuskript, der indeholder en række UltraCard kommandoer.

Kommandoopgøret minder en del om BASIC. Det indeholder over 100 kommandoer og funktioner, og giver derudover mulighed for

at man selv tilføjer nye funktioner. Programmet har naturligvis ARexx-port, således at det kan kommunikere med andre programmer med denne port. UltraCard har to hovedfunktioner: **Browse** og **Modify**.

Ikke helt fejlfrí

Den version jeg testede er version 1.4, og selvom den er forbedret væsentligt i forhold til version 1.1, er der stadig en del tilfælde, hvor programmet går ned. Til trods herfor kan jeg absolut anbefale det til alle, som er interesseret i Hypermedier.

Fakta:
UltraCard, pris kr. 445,-
ESD, Tlf: 8616 6033

Struktur

Browser bruges hvis man vil lave selvstændige applikationer, som kan køre uden UltraCard-programmet. Disse applikationer kan man lavtigt få distribueret.

Hypermedia er sågs database, som indeholder tekster, billeder og lyd. Hvis informationen kun består af tekst, kalder man det **hypertext**. Det der oddsider omkring en almindelig database er at den indeholder en struktur, der binder informationerne sammen. Det skal forstås på samme måde som når man slår op i et leksikon for at finde en forklaring på et bestemt emne, og under forklaringen steder på nye ord, som man igen må slå op for at få forklaret. I en hypertext er dette automatiseret sådann, at de nye ord er "knapper", som man kan aktiveret med musen, og dermed straks springer til forklaringen på ordet, ad en forberedt "stil". I en hypertext vil en ny information altså blive hægnet ind i en sammenhæng hvor den hører til, og vil også blive genfundet via denne sammenhæng. Denne form for struktur er blandt andet velegnet til at samle information, når man er ved at udforme noget nyt, hvis indhold og sammenhæng man endnu ikke har noget overblik over. **Hypertext** betegnet, såvel som de farlige programmer er derfor meget naturligt opstået i universitets- og forskningsmiljøet.

ARexx er et kommandosprog, som ikke tilbøjer udveksling af information mellem de programmer, som har en ARexx-port, men også tillader ordren at gå sammen vej, således at de funktioner, der er i det andet program så et sigte kan styres "udefra".

The screenshot shows the UltraCard application window divided into several panes. The main pane contains a text-based help manual with sections such as 'Hypermedia', 'ARexx Port', and 'Maintenance'. To the right, there is a preview area showing a sample document with text and images. At the bottom, there are navigation buttons labeled 'Back To Menu' and 'Run A Program'.

GALLERY

Af Marlene Diemar Sherar



The Lady and the Lion

Jeg vil indlede denne, min første artikel i COMputer, med det altid tilbagevendende spørgsmål: "Hvad er computergrafik og kan det kaldes kunst?"

Mange af læserne har sikkert også fået dette smækket i hovedet af kritiske uvidende, når I har siddet mange timer foran skærmen og brugt jeres kreative evner. Hvad svarer man da? Ja for mit vedkommende ser jeg computeren som et stykke værktøj, ligesom de gamle klassiske malere havde deres staffeli og pensel. Og der skal de samme kreative evner samt entusiasme til, for at fremstille et stykke kunst ved skærmen som Rembrandt brugte i sit atelier, i hengangne tider.

Endnu har maskinerne ikke overtaget og efter min mening bliver det ikke i vor tid at vi kommer til at opleve et "Fagre Nye Verden".

Der skal i og med ét stykke hjerne til for at føre musen, gudskelov!

Forskellen på Rembrandt og jer, læserne, må jeg dog indrømme forefinder, idet man kan tale om finkultur og originalitet.

Jeg har fulgt med i "Gallery" i det sidste stykke tid under Kim Holms vejledning og må som Kim har ønsket det utallige gange, bede om lidt mindre kopiering og mere selvstændighed i jeres indsendte billeder.

Det kræver selvfølgelig et talent, at finde et motiv og en idé, men jeg ved også at læseerne ligger inde med dette, hvis I giver den ekstra "skalle"

Jeg må som tilhørende den feminine part af "homo sapiens" også opfordre flere piger til at "ty til musen" for at få en rimelig fordeling af indsendte forslag i konkurrencen om måneden "Gallery" vinder.

Men først og fremmest takker jeg for den store interesse fra læsernes side, til at få disse sider op at stå og dermed være med til at aflive myten om at computergrafik ikke er kunst.

The Lady and the Lion

Dermed er vi kommet til denne måneds vindere hvor Simon Gylden løber af med 1. prisen på 500 kr. Meget originalt fundet på, godt perspektiv og gode farver. Simon skriver at "The Lady And The Lion" blev lavet på et TV og var derfor ikke sikker på farverne, men jeg synes du har ramt meget flot og når du dermed skriver at det er det første billede du laver på Amigaen, har min begejstring ingen grænser.

Det synes jeg er utroligt flot klaret og tænker samtidigt tilbage på den første gang jeg skulle bruge en mus...oh, skændsel, skånske læsere!

Sig velkommen til Gallery's nye redaktør, Marlene Diemar Sherar! Hun vil for fremtiden kommentere dine indsendte tegninger, og forsøde din pengepung med skattefrie præmier - send ind og vind!



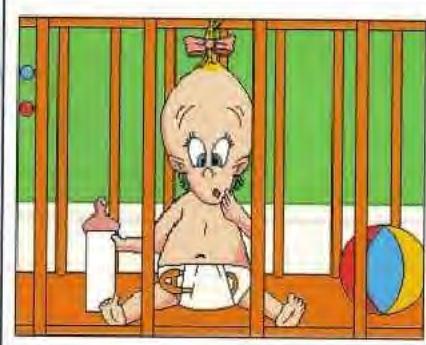
Purple Sea Walker



Monster



F-16 Falcon



Baby

Jeg tror vi kommer til at høre mere til Simon i fremtiden, om ikke andet kan de 500kr. være en gulerod for at prøve endnu engang.

Purple-Sea-Walker

Jan Fjerside har været meget produktiv. Jeg synes det var sjovt at se så forskellige stilarter på bare én floppy. Purple-Sea-Walker forblev dog min foretrukne, hvor det er de rene linjer og farver der står igennem. Noget balletagtigt over det gule væsen og bjergene i baggrunden har et fint perspektiv og skygge. Dog er jeg efterhånden blevet en smule træt af, at hvornår jeg vender mig og ser et Amiga billede, er der evigt og altid den skakterneflade der går ud i horisonten. Det eneste man kan bruge den til er at fremvise et perspektiv og en dybde der ellers ikke ville være der. Jeg forsikrer jer om at man kan bruge andre metoder for at få dybde i et billede, det kræver måske en ekstra indsats fra jeres side! 300kr. til Jan.

Monster

Jeg må indrømme at Rasmus Hagenau gør sig fortjent til en plads her på siderne, selvom monstre og mørke sider ikke lige er min kop te. Men jeg kan ikke tillade mig at dømme ud fra mine egne smagsløg. Derfor får Rasmus 100kr. sendt med posten.

Selve billedet synes jeg behøver lidt omtale: Baggrundens er fin og glat og der kommer bevægelse i billedet ved hjælp af et par små strejf. Jeg føler mig hensat til storm og uvejr og dermed har Rasmus velsagts nået sit mål. Scary Monster....!

F-16 Falcon

Jeg synes at dette billede er meget aktuelt, nu hvor vi ikke ved hvad der vil ske nede i Golften. Man må vel bare håbe på at F-16 flyene bliver på deres plads her på Gallery-siderne.

Det er Ulla Henriksen som står bag dette billede og især dine farver tår mig op af stolen. Du har ramt helt rigtigt med disse billede toner og dine luftige skyer bringer den "himmelske" stemning frem.

Det eneste jeg ligesom mangler er den følelse af hastighed man ville fornemme, men så må jeg vel drømme mig til det ligesom Ulla formodentlig har gjort, da hun fattede musen. 100kr. er på vej.

Baby

Bortset fra at resten af dine billeder var en smule for platte (vittighedstegninger der ville passe hjemme i de kulterte ugeblade), synes jeg alligevel at Baby skulle med. Peter Christiansen skal dog have ros for sin produktivitet. Bliv ved....



Få et gratis spil!...

Når dit abonnement på COMputer udløber og du vil forny det, eller du vil bestille et NYT-ÅRSABONNEMENT på COMputer, modtager du i begge tilfælde HELT GRATIS et spil til din computer. Spillet bliver sendt til dig senest 5 uger efter du rettidigt har indbetalt girokortet.

Sådan gør du!

Nye abonnenter:
Vil du starte et nyt abonnement (11 nr. af COMputer) så udfyld og indsend nedenstående kupon. Så sender vi dig

... Når du betaler dit helårsabonnement til tiden, modtager du et gratis original-spil.

et girokort. Når du har betalt får du dit gratis spil omgående.

Nuværende abonnenter:
Har du allerede et

abonnement, og har du i sin tid fået det gennem "kuponnyhederne", behøver du IKKE indsende kuponen. Vi ved hvilken computer du har.
Alle andre abonnenter

der IKKE har fået deres abonnement gennem "kuponnyhederne" bedes udfylde kuponen forneden. Vi sender automatisk et girokort til dig når dit abonnement udløber og vi ved så hvilken computer du har.

Husk! at ovenstående tilbud KUN gælder for 11 nr. af COMputer/ helårsabonnement.

Venlig hilsen

COMputer
- magasinet for dig og din Commodore!



Kupon

Klip denne kupon ud, og indsend den til:
Forlaget Audio A/S, St. Kongensgade 72,
1264 København K.

Når jeg har betalt mit girokort på et helårsabonnement på COMputer, ønsker jeg et gratis originalspil tilsendt til mig:

AMIGA C64Disk C64Bånd
(Kryds af)

JA TAK!

Jeg vil være ny abonnent. Send venligst girokort.
Jeg har abonnement i forvejen men vil gerne overgå til et helårsabonnement (derved modtager jeg et gratis spil).
Mit abonnementnummer er:
Mit abonnement udløber nu, men jeg vil gerne fortsætte, dog kun som 1/2 års abonnement (jeg modtager herved IKKE et gratis spil).
Mit abonnementnummer er:

Abonnement nr:

Navn :

Adresse:

Postnr.:

By:

Har du idag et halvårs-abonnement (kr.: 190,-) og ønsker et gratis spil, så indsend kuponen, og vi sender dig et nyt girokort på et års abonnement (kr.: 348,50,-).

DRØMME ER GRATIS.



HOLD OP MED AT DRØMME.



AMIGA 500 - OMKRING 5.000,-

(INCL. INDBYGGET DISKETTESTATION)

DANSK TASTATUR

DANSK OPSTARTPROGRAM

BRUGERVENLIGHED

INTUITION

MUS

ÆGTE MULTI-TASKING

FANTASTISK GRAFIK

ANIMATION

4.096 FARVER

HØJ OPLOSNING

FLEKSIBILITET

MUSIK I STEREO

SYNTHEZISER

TALE

TEKSTBEHANDLING

MULIGHED FOR:

VIDEOREDIGERING

CAD

DESIGN

UDVIDELSE

DESKTOP PUBLISHING

BILLEDDIGITALISERING

MIDI

WORD PERFECT



Commodore
*Fordi fremtiden forængst
er begyndt.*

KOM IND OG PROV DRØMME COMPUTEREN HOS DIN LØKALE COMMODORE FORHANDLER

FLEMMING STEFFENSEN

DARL JENSENS VEJ 13
8260 LITEN

QuickShot®

by Bondwell

QS-123
WARRIOR

"QuickShot tilbyder det mest komplette udstyr af joystick til computere på det danske marked. Modelerne passer til de mest populære spillemaskiner og til enhver spilletype. Og ligegyldig hvilken model du vælger, kan du være sikker på, at du får det joystick, som lever op til de forventninger, som du må have til udformning og kvalitet. Det er ikke uden grund, at QuickShot er det største navn inden for joystick."

QS-129 F/N*
FLIGHTGRIP 1/2

THE NEXT GENERATION

QS-127
STARFIGHTER 1

QuickShot
20,000,000
JOYSTICKS SOLD WORLDWIDE

QS-128 F/N*
MAVERICK 1/2QS-135
PYTHON 3
(Kun Nintendo
og Sega)QS-130 F/N*
PYTHON 1/2QS-131
APACHE 1SQ-136
PYTHON 4
(Kun Nintendo
og Sega)**SuperSoft**

86 19 32 44
anviser nærmeste forhandler